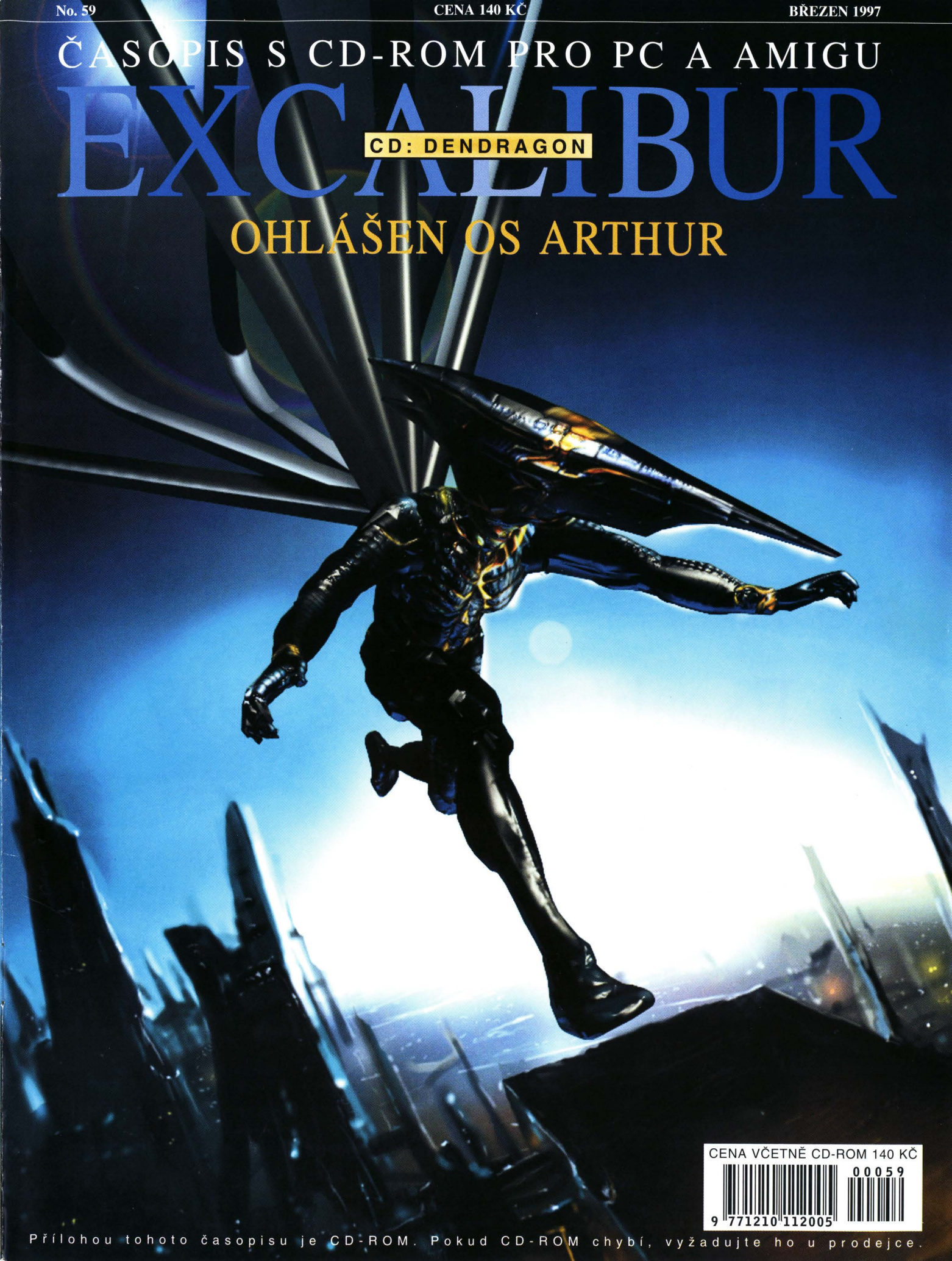
No. 59 CENA 140 KČ BŘEZEN 1997

ČASOPIS S CD-ROM PRO PC A AMIGU

EXCALIBUR

CD: DENDRAGON

OHLÁŠEN OS ARTHUR



CENA VČETNĚ CD-ROM 140 KČ

00059
9 771210 112005

Přílohou tohoto časopisu je CD-ROM. Pokud CD-ROM chybí, vyžadujte ho u prodejce.

Legendární Excalibur krále Artuše

Excalibur v roce 1997

Mnozí z vás si jistě položí otázku „Jaký bude Excalibur v roce 1997 a co mi přinese?“. Proto zde uvádíme deset hlavních charakteristik EXCALIBURU a EXCALIBUR CD roku 1997:

1. EXCALIBUR CD zajišťuje jednoduchý a pravidelný přísun hratelných částí her a dalších užitečných programů. Můžete si je tak vyzkoušet, aniž byste je museli kupovat.
2. Součástí EXCALIBUR CD je tištěný časopis, ve kterém vychází popis a hodnocení plných verzí her od zkušených redaktorů. Pokud pak budete chtít koupit hru, bude Váš výběr snadnější.
3. V časopise je mnoho informací v desítkách nových a znovuobnovených rubrik, jako jsou například novinky, jak dál?, první pomoc, poslední pomoc, množství čtenářských rubrik, reportáže, zkušenosti uživatelů, testy prodejen a další. Získáte tak přehled o tom, co se ve světě počítačů a počítačových her děje.
4. České ovládací prostředí, vyvinuté lidmi od EXCALIBURU, umožňuje snadné ovládání programů na EXCALIBUR CD. Je funkční na všech počítačích typu PC, které mají CD-ROM mechaniku a prostředí DOS nebo WINDOWS. EXCALIBUR CD také pracuje na počítačích typu Amiga. *
5. Minimální hardwarové požadavky her se liší podle konkrétních programů. Na EXCALIBUR CD je kolem 600 MB programů pro počítače typu 386 až Pentium. U her je český popis s uvedením typu hry, výrobce a hardwarové konfigurace. EXCALIBUR CD též obsahuje kolem 50 MB programů na počítače Amiga.
6. Na EXCALIBUR CD jsou nejlepší programy různých žánrů, které pro Vás EXCALIBUR vybral z tisíců shareware a demoverzí z celého světa. Ušetříte tak mnoho času i peněz.
7. Můžete se vypravit do světa Internetu, jehož zmenšená podoba je pro Vás na EXCALIBUR CD připravena. Poodhalíte jeho tajemství a přitom neutratíte ani korunu za telefonní poplatky ani nepřijdete o mnoho času. **
8. EXCALIBUR jako časopis vychází již sedmým rokem. Dnešní EXCALIBUR CD spojuje tradici a kvalitu s technologií zítřka. Kvalitní autoři a dlouholeté zkušenosti ve spojení s nezávislostí redakce i vydavatelství zaručují kvalitu obsahu a informací.
9. Předplatitelé se těší maximální pozornosti ze strany vydavatelství. Zásilky jsou dopravovány poštou až do domu na uvedenou adresu. Formát EXCALIBURU (zmenšená A4) je uzpůsoben poštovním schránkám na sídlištích a riziko zcizení se snižuje na minimum. Případné reklamace vyřizuje EXCALIBUR ke spokojenosti zákazníka do 24 hodin.
10. EXCALIBUR CD je výborná možnost, jak obdarovat někoho ze svých blízkých (nebo samozřejmě i sebe) a zajistit tak spolehlivý přísun potřebných programů a informací. Pokud si nyní předplatíte EXCALIBUR CD, zaplatíte za jedno číslo včetně CD-ROM místo 140 jen 100 Kč! Předplatné na 12 čísel stojí 1200 Kč (ušetříte 480 Kč), půlroční předplatné (6 čísel) stojí 600 Kč (ušetříte 240 Kč). EXCALIBUR bude v roce 1997 pravidelně vycházet vždy koncem každého měsíce.

Jak získat předplatné? Stačí, když předplatné uhradíte poštovní poukázkou typu C na adresu **PCP - EXCALIBUR, box 414, 111 21 Praha 1** a EXCALIBUR budete nadále dostávat poštou od nejbližšího čísla. **Další informace obdržíte na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.**

** Zatím jen Amiga 500 - 4000. ** Připravujeme od nejbližších čísel.*

EXCALIBUR 58

Vážení čtenáři!

Co jsme pro vás nachystali do tohoto EXCALIBURU? Předně to jsou další rubriky, které se do minulého čísla nevešly: Dopisy čtenářů, Volný čas, Soutěž, Co příště?, Impressum (no tohle!). Čtenářské rubriky se teprve rozbíhají, takže vás prosím o trochu trpělivosti, teprve v dalších číslech se budou blížit své standardní podobě. Zde záleží především na vás a na vašich super mega cool dopisech. Redakce je VŠECHNY čte (i ty, ve kterých nám nadáváte) a bere si je k srdci.

Aby vám EXCALIBUR mohl poskytovat ty nejlepší služby, zavádím novinku: Obratem osobně odpovím na všechny stížnosti, připomínky a dotazy k EXCALIBURU, pošlete-li ofrankovanou obálku s nadepsanou zpáteční adresou.

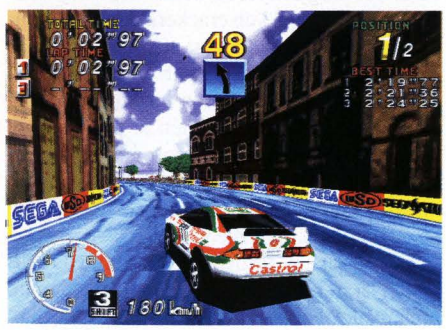
Jako povinnou četbu jsme zařadili začátek legendy o rytířích kruhového stolu (str. 70), která úzce souvisí s Excaliburem.

Aby se vám EXCALIBUR ještě více líbil, vylepšili jsme (jak doufám) jeho vzhled (str. 1 až 100). Jaké změny to byly a zda byly k lepšímu, posoudíte sami. Celkový design však již měnit nebudeme, neboť minulé číslo se setkalo s nečekaně kladným ohlasem.

Největší událostí tohoto EXCALIBURU je bezesporu ohlášení CD OS Arthur, který se má objevit koncem letošního roku (str. 91).

Na vlastní kůži si můžete vyzkoušet nový uživatelský program Dendragon 1.0 (DOS), který nahradil provizorium na minulém EXCALIBUR CD. Dendragon obsahuje instalační program pro software pro DOS a umí mj. také jím nainstalované programy odinstalovat. Samozřejmě jsme pracovali i na vzhledu Dendragona - zda to bylo k lepšímu opět nechám na Vás. Na EXCALIBUR CD najdete kromě množství programů pro PC i Amigu (seznam na str. 96-97) černého koně - disketový časopis Kelt (a věru není špatný!).

Martin Ludvík, vydavatel



Sega Rally

RUBRIKY

03 **úvodník**
06 **novinky** PC, AMIGA
49 **plakát** MDK
50 **plakát** MDK
04 **dopisy**
10 **Hitparáda** PC, AMIGA
10 **Co nového v redakci**
64 **Je to divný**
64 **Chechty**
65 **Volná řeč** VIRTUÁLNÍ REALITA...
67 **Hacking** POKRAČOVÁNÍ
62 **Povídka** BATTLETECH
86 **Profil firmy** VULCAN SOFTWARE
63 **Volný čas** FILM, KNIHY

HARDWARE

88 **CD-ROM** SÍLY VYROVNÁNY
92 **x2** CO NÁS ZAUJALO

JAK DÁL?

72
74 **Diablo** RADY
RPG, FANTASY
80 **Fragile Alegiance** RADY
STRATEGIE, SCI-FI
78 **Leisure Suit Larry 7: Love for Sail** NÁVOD
ADVENTURE, EROTICKÁ
76 **Phantasmagoria 2** NÁVOD
ADVENTURE, HOROR
81 **Poslední pomoc** TIPY A TRIKY
75 **Star Trek: Borg** NÁVOD
ADVENTURE, SCI-FI
72 **Syndicate Wars** RADY
AKČNÍ, SCI-FI
82 **Ultima 8** NÁVOD
RPG, FANTASY

RECENZE

PC

12
37 **Age of Sail**
STRATEGIE, LODĚ
42 **Albion**
RPG, SCI-FI
34 **Amber**
ADVENTURE
32 **Battleship**
STRATEGIE, LODĚ
16 **Destruction Derby 2**
ZÁVODY, AUTA
24 **Diablo**
RPG, FANTASY
45 **Emperor of the Fading Sun**
STRATEGIE, SCI-FI
12 **Flying Corps**
SIMULÁTOR, LETADLA
38 **Fragile Alegiance**
STRATEGIE, SCI-FI
26 **Larry 7**
ADVENTURE, EROTICKÁ
40 **Lighthouse**
ADVENTURE, SCI-FI
30 **Lords of the Realm 2**
STRATEGIE, HISTORICKÁ
28 **M. A. X. - Mechanized Assault & Exploration**
STRATEGIE, SCI-FI
48 **Mutation of J.B.**
ADVENTURE
46 **NBA '97**
SPORT, BASKET
54 **Noir**
ADVENTURE
22 **Phantasmagoria 2**
ADVENTURE, HOROR
19 **Power F1**
SIMULÁTOR, FORMULE
14 **Sega Rally**
SIMULÁTOR, AUTA
18 **Terminator: Skynet**
AKČNÍ, SCI-FI
29 **Stars!**
STRATEGIE, SCI-FI
59 **S.T.O.R.M.**
ARCADE, SCI-FI
35 **Wages of War**
STRATEGIE, VÁLKA
53 **Worms United**
STRATEGIE, AKČNÍ
20 **XS**
AKČNÍ, SCI-FI

AMIGA

36 **Chaos Engine 2**
AKČNÍ, DEATHMATCH
60 **Legends**
AKČNÍ, ADVENTURE, SCI-FI
41 **MAG!**
STRATEGIE, MANAGER
58 **Sinuhed**
LOGICKÁ, BOMBOVKA
56 **Testament 2.0**
AKČNÍ
33 **Uropa 2**
AKČNÍ, ADVENTURE, SCI-FI

EXCALIBUR. Časopis počítačových her. ISSN 1210-1125. Založeno 1990. **Šéfredaktor:** Josef Vaněček (LEE). **Autoři:** Karel Florian (Karel), Tomáš Jungwirth (TJoker), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Josef Komárek (Joe), Jan Komárek (Honza), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula), Jan Kleisner (JKL), Vladimír Ponechal (Vlapon), Tomáš Jirák (XIC), Jan Mrkvička (Leif Mongolson), Karel Poustka (Fanatic), Pavel Hacker (Rattle), Marek Růžička (Marek), Jan Nevěděl (Lobin XXV), Zdeněk Schneider (Twinsen), Vojtěch Lacina (Taurus z Nemedia), Milan Marenčák (Case). **Excalibur na Internetu:** www.excal.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Inzerce:** Martin Ludvík, tel.: 02/667 123 15-6. **Grafika, DTP, www:** Excalibur. Z dodaných imprimovaných litografií vytisklo Česká typografie, a.s. Podávání novinových zásilek povoleno ŘPP Praha č.j. 727/96 ze dne 22. 2. 1996. MK ČR 5786, MIČ 47129. Vydavatel: Martin Ludvík. **Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1997.**

0 až 29 ★ nepoužitelné 30 až 49 ★★ pochybné 50 až 69 ★★★ solidní 70 až 89 ★★★★ velmi dobré 90 až 100 ★★★★★ neodolatelné

ZAKOUPENO NA INVEXU 15.10.1997 ZA 25,-

„Nejvíce mě ale šoklo, že Auction psal autor jménem Shadow na operačním sále při přeměně pohlaví z mužského na dámské. Prostě drsárna. To žeru!“ **Stíňák**

Vážená redakce, rozhodl jsem se Vám napsat, a to pro několik důvodů. Uvažuji předplatit pro naši rodinu, hlavně tedy pro syna, Váš časopis. Synkovi je 7 let a je veliký fanda počítače a her *(to začíná brzo, teda - Fanatic).* Proto jsme požádali o zaslání a tedy o ukázku, jak bude vypadat časopis s CD.

Časopis je pěkný, hry dobře popsané, zkrátka, početli jsme si. Ale CD. I když bylo na lístečku upozorněno na nedostatky v CD, přesto jsme doufali v jeho prohlédnutí. Něco jsme spustili, ale výsledek byl žalostný, a opravdu byste synovi dlouho vysvětlovali proč. Já Vás celkem chápu, ale co teď? Objednat časopis a těšit se s každým číslem, jestli to tentokrát vyjde, nebo ne. Domnívám se, že jako prezentace časopisu Vám toto CD moc reklamy nezajistilo.

Jenom na okraj. Počítačem to jistě nebylo, protože projektuji v CADu na Pentiu 133, RAM 32 a monitoru 21“ s vysokou rozlišovací schopností. No, zatím děkujeme za poslání na ukázku a těšíme se na další.

Přeji vám jako kolegům podnikatelům hodně elánu a nápadů. **Jaromír Matura**

To je ono! Když jsem po dlouhém čekání zase uviděl Excalibur, mé srdce zaplesalo. Přesně takhle jsem si ho potěch všech změnách představoval. Jako série čísel 52 - 55. Prostě dokonalost sama. I to CD s vám povedlo, až na to průvodní menu, které je tak trochu... no... hm..., však víte. Ke kvalitě už není co dodat. V porovnání s číslem 56 je to asi 100%-ní zlepšení. Zkuste to udržovat na stejné úrovni. Přeju hodně štěstí do roku 1997, hlavně dobrej odbyt.

A to je vše, přátelé *(á, tady se někdo dívá v neděli na maňásky - Fanatic)*! **Martin**

K Excalibur CD58, část PC: dlouho slibovaný program Neobook jsme dostali až tři dny před předáním na lisování, takže jsme CD jen tak tak stihli naplnit daty. Na testování již nezbyl čas. Také jsme byli nuceni použít provizorní verzi grafiky. Vzniklo tak CD, které je plné dobrých her a programů, ale na některých počítačích jsou problémy s funkčností obslužného programu. Na CD59 jsme měli již více času a tak jsme mohli vytvořit „plnou“ verzi grafiky. Problémy s adresací a instalací programů by měl minimalizovat náš nový instalační program. Aktuální informace najdete na CD.

Současně pracujeme na novém obslužném programu Ector (DOS), který bude napsán přímo na míru a bude tudíž umět mnohem více. Na konci roku přijdeme se zcela novým obslužným systémem Arthur (Windows), jenž bude umět věci ve své kategorii dosud nevídané (více informací najdete na str. 91). -ml-

Vážená redakce! Předem mého dopisu Vás chci co nejsrdečněji pozdravit. Jsem předplatitelem Excaliburu a minulý týden mi přišlo číslo 58. Velice mě překvapila úprava a nové rubriky, které jsou super a také jsem rád, že píšete recenze na Amigu, protože ostatní časopisy ji asi moc neberou. 7 recenzí v čísle 58 je velice slušné. Moc se mi také líbí profil Team17, a kdybyste pravidelně vydávali profily firem, , tak by se určitě líbily (si pište že mě jo). Taky by se asi líbily rozhovory s lidma od firem produkujících počítačové hry (viz. krátký rozhovor s Paulem Carringtonem od Vulcan Software).

Dá se říct, že číslo 58 můžu jen chválit (jen tak dál) a pokud bude Excalibur vycházet pravidelně a bude mít stejnou úpravu, tak si ho zase předplatím.

S pozdravem a přáním všeho dobrého stálý čtenář **Marek Cvach.**

Čest práci, Exkáči. Takže, předem bych vám chtěl říct, že jste u mě docela dobrej časopis, jako asi většina dopisů, který k vám chodí.Teď dost keců a jdu na otázky:

1. Proč má vaše CD-čko tak mizernou úpravu?Teď mám od kamaráda půjčenej „Plevel“ a jejich organizační systém na CD je poněkud normálnější.

2. Jak to děláte, že mi nedošel můj EX56 a jak tak koukám do EX58, bylo docela zajímavý a koupit si ho nemůžu, protože teď musim škudlit a do konce roku našetřit 4000 Kč a to bude těžký, jelikož jsem školák-puberťák a ještě si musim ušetřit kapesný na dvě dovolený. Ani nečekám odpověď.

3. Vaše tabulky jsou dobré, ale příliš roztahané. Měli byste to udělat jako v EX50 - EX55 (nevim, jestli EX56).

4. Co se to s vámi dělo? Ve třídě běžely fámy, že prej jste zkrachovali, a EX57 taky nic moc a zdálo se mi, že vyšel nějak pozdě.

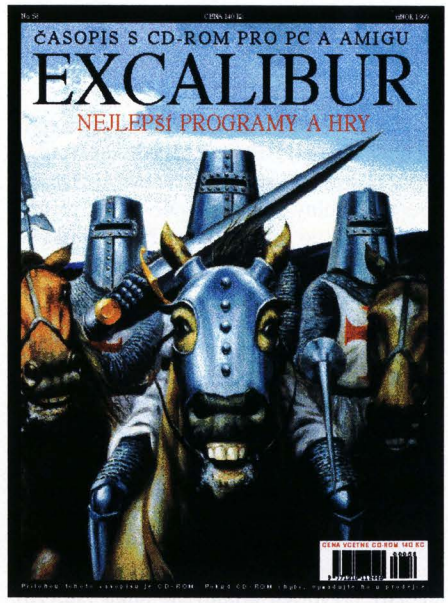
Doufam, že už to s váma bude dobrý.

Dodávám: počet stran.....OK, rubriky .....OK, plakát.....OK, recenze.....OK, recenze let. sim. .....MORE, MORE, CD-ROM programy.....OK, CD-ROM vzhled fůj, hnůj. ——————— STATUS.....OK.

Charlie Maniac

1. *viz minulá odpověď*

2. *Máš předplacenej jen samotný Excalibur, ale můžeme Ti to změnit na Excalibur + CD (za sto korun jeden).*



3. *Tabulky vlastně nejsou tabulky, ale souhr technických informací. Zatím se lidem spíše líbí.*

4. *Na konci minulého roku jsme delší dobu nevyšli, protože zkrachovala tiskárna, ve které jsme tiskli (ne naší vinou!) a protože byl konec roku, nepodařilo se nám narychlo sehnat ekvivalentní tiskárnu. Nyní tiskneme v České Typografii, s jejich službami jsme spokojeni a vycházíme podle harmonogramu (viz str. 91) tak, jak má každý časopis vycházet. -ml-*

Zdravím všechny Amigisty v redakci Excaliburu (hlavně Joea a JayTeeho)! Píšu ohledně Excalibur CD58. Je skvělé, že jsou na něm i věci na Amigu, ale zasloužila by si více prostoru, ne? Alespoň 100 MB. Mám několik dotazů a připomínek:

1. Na CD píšete, že už nemusíte používat názvy 8+3 a že CD má pěknou ikonku, ale nic takového jsem na něm nenašel, názvy jsou stále zkrácené a ikonky mají příponu .INF, takže jsou k ničemu, příště to snad bude lepší.

2. Jak je to s Mystem? V anglickém Amiga Formatu z října 96 psali, že firma Broderbund na Amigu Myst rozhodně neplánuje a že demo je dílo nějakých crackerů, kteří chtěli ukázat, že Amiga na to taky má.

3. Soubory PatchPoinetr a PlayADPCM z archivu MYST.LHA jsou infikovány virem Happy New Year 96. Naštětí si po špatných zkušenostech všechny nové programy kontroluji a VirusZ 1.36 tento virus bezpečně odstraní. Mohli byste snad programy, které dáváte na CD projet antivirákem, ne?

4. V jakém formátu je modul HOUSE _QU.IT (archiv PHD_HQUA.LHA) a čím ho přehráváte? HippoPlayer tento formát nezná.

5. Některé programy na CD by mohly být aktuálnější (např. HippoPlayer, SysSpeed, OptyCDPlayer atd. - všechny mají už dávno novější verze).

6. Fotky Prahy od Joea jsou sice hezký, ale měl asi nějakej blbej scanner, protože na každé je nahoře hnusná bílá čára.

7. Odpovědi na dopisy Amigistů byste

mohli umístit do souboru (např. ve formátu AmigaGuide) na CD.

8. Proč jsou na CD dva archivy s VirusZ?

Amize zdar a doufám, že už budete vycházet pravidelně. Váš čtenář **Demon**

P.S.: Doufám, že v novém Excaliburu najdu recenze na nové bomby, jako Genetic Species (nová doomovka s podporou Cyber GFX), Astral (polská, ale SUPER hra), Blobz, Shadow of the Devil (Slováci se činí...), Sinuhed, Uropa2...

Zdravíčko, Demone! Gratuluji, jsi první Amigista, od kterého jsme dostali dopis týkající se nového Excaliburu. Chceš víc mega pro Amigu? Těch sedmdesát Ti teď nestačilo? Ani sto deset mega, které Ti zaberou rozbalené programy na hardu? Tak to se bohužel nedá nic dělat, -ml- Amize víc nedá. Ale vezmi to z druhé stránky - Amigisté mají na nepoměrně menším prostoru (70 MB) nepoměrně více softwaru než PC čkáři, a těm musí stačit jen něco přes 500 MB. Navíc se sháněním softu pro Amigu je docela problém, ale dělám co můžu. Nyní k Tvým dotazům a připomínkám:

***1.** Jo jo, člověk míní, -ml- mění. Engine a veškeré texty k tomuto CD jsem psal zhruba měsíc předtím, než šlo CD do lisu. Jenže při vypalování master disku se údajně vyskytly neočekávané potíže a času bylo málo, a tak bylo CD vyrobeno v klasickém nerozšířeném ISO 9660, aniž bych se o tom dozvěděl. Ikony a dvaatřicetiznakové názvy na části CD, kterou jsem odevzdával vydavatelství, byly a vše perfektně fungovalo. Na příštím CD udělám vše pro to, aby CD k Excaliburu 59 bylo plně Amiga compatible.*

***2.** Myst nevyvíjí Broderbund (ač je to v readme uvedeno), ale společnost Cyan. Navíc vydání amigáckého Mystu nezávisí jenom na ní, ale na rozhodnutí spousty firem, která vlastní všechny možné ochranné známky na Myst.*

***3.** Demo Mystu pochází od Kinga z Amiga Review, jehož harddisk byl HNY96 zcela zahlcen a můj byl nakažen také. K vymýcení viru jsem použil VirusWorkshop, ale ten pravděpodobně zapomněl na adresář Myst/c. Všem Amigistům se touto cestou omlouvám za vzniklé problémy, nestane se to nikdy více.*

***4.** Tento modul je cituji: „18ch Impulsetracker." Zkus na něj vzít spíš Eagleplayera nebo Delitracker.*

***5.** Aktuálnější by být mohly. Vskutku. Tato situace vznikla tím, že Excalibur 58 měl původně vyjít ještě loni a když už jsem to měl všechno tak hezky sestavené, nechtěl jsem předělávat engine a shánět nový obsah. Soft na tomto CD už je zcela aktuální (se zpožděním ca. 14 dní, které zabere výroba Excaliburu).*

***6.** Ne scanner, ale blbej foťák, kterej mi poškrábal film, neřád! (Ve skutečnosti je to zárodek smogu, ktery často zakrývá Prahu. -ml-)*

***7.** Pokud dopisů od Amigistů přijde tolik, že se nevejdou do Excaliburu, tak proč ne.*

***8.** Protože už jsem měl připravený VirusZ 1.34 (VIRUSZ13.LHA), ale z bezpečnostních důvodů (viz. Myst) jsem den před uzávěrkou přidal VirusZ 1.36 (VIRUSZII.LHA).*

Amize nazdar!

P.S.: Uropa2 je, Sinuhed je, Genetic Species previewed + demo na CD. Kompletní hru vydá Vulcan Software.
—Joe

Milý Excalibure. Jelikož jsem hodně zaostalý, tak si chci objednat na dobírku hru Football Limited (recenze v čísle 84) na disketách! **Milan Vodička, Praha 2.**

Milý Milane!** Hry neposíláme ani neprodáváme, od toho jsou tady prodejci. Obrať se tedy na ně. Adresy těch podnikavějších získáš v inzerátech. **-ml-

Vážená redakce časopisu Excalibur. Tak jsem se konečně dočkal dlouho očekávaného čísla 58. Tady vám napíši trochu připomínek. Z pohledu PC-čkáře nebo nadšeného amigisty bych hodnotil nový Exáč jako super (7 recenzí her na amigu a mnoho dalších informací o amize, to už se dnes jen tak nenajde v jiných počítačových časopisech). Ale jelikož já vlastním již delší čas PlayStation, tak bylo pro mě číslo 587 zklamáním, že jsem nenašel ani jednu jedinoučkou recenzi na tuto velmi oblíbenou populární konzoli. Nemyslíte, že v této době má víc lidí PSX než Amigu?... **Ondra Ešner,** Teplice

*Těžko odhadovat, **Ondro.** Je možné, že za poslední půlrok došlo k masivnímu rozšíření PSX a naopak mnoho amigistů se svého stroje zřeklo. Chtělo by to spolehlivé údaje o počtu majitelů jednotlivých platforem. (kdo ví, jak je získat, nechť se ohlásí do redakce Excaliburu). Jisté je, že mezi čtenáři Excaliburu jsou amigisté se svými 24% druzí za uživateli PC (75%). PSX se téměř vůbec nevyskytuje. Může to také být tím, že o PSX téměř nepíšeme. Můžu ti slíbit, že občas si na PSX vzpomeneme a napíšeme tu nejlepší recenzi pod Sluncem. A pokud zjistíme, že uživatelů PSX je dostatek, zavedeme pravidelnou rubriku. **-ml-***

Hotentót nebo Křoák? Milá Pařani, sed jsem, objednal a čekal. Nejdříve přišlo ukázkové číslo, pak vysněný Excalibur 58. No, bezva! Barvy až oči přecházejí, spousta recenzí a článků, kteřím by rozuměla i můj táta, počítačový analfabet.

Nejvíce mě však rozpáral, milý pařani, kus s titulkem Auction a podtitulkem Staňte se dobrým obchodníkem majetku. Doslova tak. Určitě je to předpremiérová ukázka nových pravidel českého jazyka nebo ho psal Hotentot nebo Křoák. Pak je to ovšem být frajer co se tak naučil česky. Sice je tam asi patnáct míst, který zpátečnickýho čechomila musejí naštvat, ale liberální hoši to berem a jak vidíš pokračovat v jeho díle.

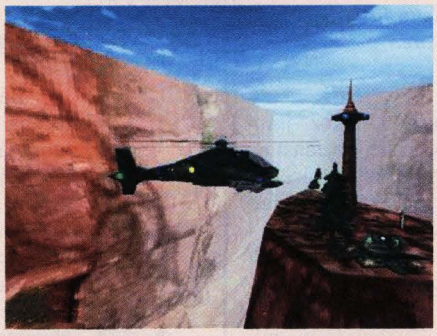
Nejvíce mě ale šoklo, že Auction psal autor jménem Shadow na operačním sále při přeměně pohlaví z mužského na dámské. Prostě drsárna. To žeru! Se silným přemáháním pokud jde o komolení češtiny sepsal **Stíňák**

*Vážený **Stíne,** asi ti nedošlo, o co tu jde. Vždyť čeština je krásný jazyk přeci tím, že umožňuje takové titěrnosti, které patřičně opepří suchopárný text unylých recenzí. Tak to alespoň pochopil pan Shadow, pán stínů (tedy i Tvůj), který nejenom že se přeměňuje tam i zpět, ale dokonce meje mrtvoly za mizerný poplatky, pohybuje se v kanálech, bojuje proti dotěrným potkanům a v poslední době se zcela ztratil! Od takového člověka nemůžeš očekávat, že bude dodržovat nějaké předpisy českého pravopisu. Zveřejněná ukázka měla názorně předvést, jak jsme se zlepšili (i když překlepům jsme se nevyhli ani v tomto čísle - snad se to v budoucnu zlepší). **-ml-***

< Mimochodem **meč Excalibur** z časopisu 48 je super a posílám vám moji verzi Excaliburu, takže ochraňuj vás Kai a Ishar - jdeme vyhnat temnou sílu. **Lone Wolf**

Extreme Assault

Jak už jsem se zmínil v minulém čísle, firmu *BlueByte* velice povzbudila kvalita jejího nového 3D grafického enginu, se kterým se prezentovala v kvalitní hře *Archimedean Dynasty* (Ex58, ****). Je povzbuzená natolik, že vyvíjí další projekt využívající tento engine. Jméno této nové hry je *Extreme Assault*.



Právě podobně jako v *Archimedean Dynasty*, i v *Extreme Assault* má hráč za úkol dokončení jednotlivých misí, jejichž náplní je očekávaná řežba. Tentokrát se však místo pod vodou odehrává ve vzduchu, v technicky dokonalé helikoptéře. Řežba však neprobíhá po za sebou následujících úrovních nebo dokonce chaoticky, ale pomocí zadávaných úkolů získává všechno to střílení jakýsi dojem smysluplnosti a děje.

Příběh hry je prostý. Zemi napadli zlí mimozemšťané a chtějí přetvořit její atmosféru pro své nekalé nosy nebo čím to vlastně dýchají, dýchají-li vůbec (asi jo). A protože jsou zlí, nechtějí ti zlotřilci nechat ani trochu pro původní obyvatelstvo. Člověk nemusí hrát zrovna vodní pólo, aby věděl, že bez vzduchu se nedá dlouho žít. Proto je nutné, aby byl ohavný plán těch bídáků z kosmu zmařen.

Náplň jednotlivých misí pak nemůže být jiná, než zachraňovat vědce unesené vetřelci z vesmíru, ničit obří transformátory vzduchu a ... (no, mohli toho napsat trochu víc). Při této tvrdé práci (jó, exterminátor mimozemšťanů tvrdý amarouny má) se vám přirozeně budou plést pod podvozek tucty, ba přímo veletucty pozemních a vzdušných jednotek mimozemšťanů. Vím, že bych měl být originální, napsat něco jedinečného, ale nemůžu jinak, než: „K tomu, aby váš úkol byl o něco snesitelnější a snáze splnitelný, vám budou pomáhat rozmanité zbraně, lasery, řízené rakety, naváděné bomby a další.“ Tak, a je to. Pro úspěšné dokončení některých misí budete nuceni také vystoupit z vyhřátého kokpitu vašeho vrtulníku a přesednout do tanku, který jistě bude technicky na stejné výši jako helikoptéra.

I přesto, že pro zlepšení hratelnosti a zvládnutelnosti hry je ovládání obou vehiklů značně zjednodušeno, nemusí zoufat ti, kterým se podaří občas nabootovat spolu s počítačem i vlastní mozek. Nebudou mít sice možnost pečlivě a zdlouhavě se seznamovat s tím, co jimi osedlané stroje dokáží pod hbitými ručkami (to bude jistě krátká procedura), ale čekají na ně různé hádanky a úkoly, které pomohou ze zdánlivě beznadějné situace. Tím nechci říct, že na ty „vypínající“ hráče žádné hádanky nečekají.

Snad jste si už všimli z obrázků (doufám, že tu není jenom jeden), že to, co opravdu stojí za řeč, je grafická stránka věci. Já si ale na řeči moc nepotrpím, takže snad jen tolik: hra poběží ve dvou módech, ve VGA a v SVGA a až v 65 000 barvách (Hi Colour, to jsem chytrej). V těchto módech budete moci spatřit spoustu prostředí, v kterých se budete pohybovat. Od realistické krajiny, hluboko se nacházejících jeskynních systémech, bezedných roklí v horách, přes podzemní průmyslové komplexy, ledové rozsedliny až do pradávných měst Inků, kde se nachází samotné jádro vojenských zařízení mimozemšťanů.

Takovéto grafické hody si však vybírají jistou daň. Myslím, že nebudu daleko od pravdy, když autory doporučenou konfiguraci Pentium 90, 12 MB RAM, PCI sběrnici a nějakou dobrou grafickou kartu označím za minimum, alespoň co se týče minima, na kterém se dá *Extreme Assault* hrát. „Dablspídka“ asi bude taky jen reklamní trik. Nechtěl bych ale tvůrce hry příliš podceňovat. Možná že jim pomohou Windows95, pod kterými hra poběží plynule třeba i na 486 DX2/66 s 8 MB RAM.

Hra má být dokončena a uvrhnuta na trh v prvním čtvrtletí roku 1997. Těžko říct, jestli tomu tak bude. **—Fanatic**

7Th Legion - Epic Megagames/-strategie/akční - Pokud jste si přečetli žánrové zařazení této připravované hry a trochu rozumíte hrám, asi vás tento podivný žánr zarazí. Vzpomeňte ale na ještě skoro čerstvou hru „*Z*“ od *Bitmap Brothers* a vězte, že *7Th Legion* nebude konkurovat ani tak *Duně 2*, jako právě „*Zetku*“. Bude se jednat o real-timeovou strategii v rychlém stylu a soustředit se budete muset ne na získávání zdrojů, ale hlavně na rychlou výrobu a hlavně spoustu střetů s nepřáteli. Kdo ví, jestli tohle bude mít úspěch. Ale obrázky na Internetu vypadají moc dobře. **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997

British Open Golf - Looking Glass Technologies/sport/golf - Firma *Looking Glass Technologies* má za sebou již několik úspěšných titulů jako simulátor *Unlimited Flight* nebo 3D akci s prvky strategie *Terra Nova*. Tentokrát se zaměřili na oblast sportu a to do jeho nejlépe dotovaného odvětví, golfu. Zajistili si licenci u Britské asociace a několika profesionálních a amatérských golfistů a dali se do toho. Kvalita jejich předchozích titulů naznačuje, že nepůjde o žádný průměrný kousek a že bychom se na toto zpracování golfu měli pořádně těšit. **Datum vydání:** březen 1997

Deathtrap Dungeon - Eidos Interactive/3D akční/adventure - Dlouho očekávaný *Deathtrap Dungeon* by měl být už skoro hotový a připravený k dodání na pulty. *Eidos* doufá, že naváže na obrovský úspěch *Tomb Raidera*, z něhož si hra vzala příklad v rozsáhlém a propracovaném prostředí, ve kterém se odehrává. Herní systém bude poněkud akčnější a příběh hry čerpá z oblíbené literární série *Fighting Fantasy*.

Nepřátelé jsou prý tak detailně otexturovaní a animovaní, že se bude moci stát jen zřídka, aby se na obrazovce ocitli současně dva. Jen nevím, jestli je tohle velká výhoda. **Datum vydání:** duben 1997

Descent to Undermountain - Interplay Productions/3d akční/-RPG - *Descent to Undermountain* je další z dlouhé řady her, na kterou poskytla licenci známá firma *TSR*, vlastnící práva pro systém stolních her *AD&D*. Bude se jednat o velice zajímavý a velice slibný pokus skloubit akční žánr s postupným vylepšováním vlastností hlavní postavy v intencích RPG her. Jako hrdina hry budete moci ostraňovat z cesty ve dvaceti temných a zatuchlých dungeonech své protivníky nejen prostými (kdo říká, že málo účinnými) údery rozličných sečných a bodných zbraní, ale budete je moci také vlákat do různých pastí, připravených původně na vás (kdo jinému jámu, jámu, sám do ní, sám). **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997

Jedi Knight: Dark Forces II - LucasArts Entertainment/-3D akční/adventure - Jak je patrno z názvu další hry, jedná se o pokračování v tehdejší době docela úspěšné odpovědi *LucasArts* na legendární *Doom*. *Dark Forces II* z titulu původu svých tvůrců (vlastníci licence na svět *Star Wars)* má v rukávu veliké eso. Tím je pohlcující atmosféra tohoto světa, který se zrodil z fantazie George Lucase (nejenom jeho) a kde má hlavní slovo Síla, Světlo a Temno. Druhý díl série *Dark Forces* volně navazuje na svého předchůdce, hlavní úlohu zde hraje opět Kyle Katarn. Tentokrát má příběh co do činění s Kyleovou temnou minulostí. **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997

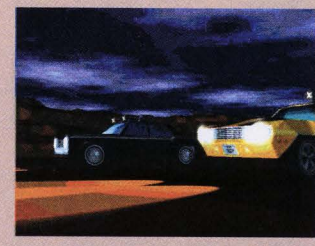
POD - Ubi Soft/závody - Právě čtete první zmínku v Excaliburu o první hře, která je vyráběna s ohledem na novou generaci Inteláckých procesorů MMX.

Interstate '76

Firma *Activision* není rozhodně firmou neznámou. Pravděpodobně nejúspěšnější (a tím pádem) nejznámější hrou, kterou v poslední době vydala, je hra *Mechwarrior 2*. Stejný tým, udělal tento „simulátor" soubojů futuristických obřích robotů, teď pracuje na nové hře *Interstate '76*.

Představte si, že ropná krize v 70. letech nebyla nikdy vyřešena. Jediná ropa, která v celých Spojených Státech zbyla, leží pod Texasem. Ta je samozřejmě v této krizi nesmírně vzácná a cenná. Proto se země sdružené v mezinárodní organizaci pro kontorlu obchodování s ropou OPEC rozhodli

zasadit konečnou ránu. Najali si motorizovaného zabijáka a člověka pro každou špinavou práci, Antonia Malochia, aby zničil strategické zásoby americké ropy a nechal tak americkou ekonomiku úplně na suchu. Vaše sestra Jade se jako skvělá řidička a členka motorizované civilní stráže pokusila Antonia zastavit, ale zaplatila za svůj pokus životem. Vy, její bratr Groove, musíte pomstít její smrt a zároveň s tím zachránit mimochodem i americký průmysl. Pomáhat vám v tom budou bývalý spolupracovník vaší sestry u civilní stráže Taurus a váš přítel, mechanik Skeeter, který je poněkud na hlavičku (ťuk, ťuk), ale zato dokáže spravit i nemožné.



Stopy předchozího díla autorů *Interstate '76* jsou zjevné. V podstatě by se dalo říci, že *Interstate '76* je vlastně *Mechwarrior* v autech s atmosférou dnes už klasického sci-fi filmu Mad Max. Souboje obřích kolosů z budoucnosti vystřídají honičky po střechu vyzbrojených automobilů ze šedesátých a sedmdesátých let. Hra je, rovněž jako oba díly Mechwarriorů, rozdělena na jednotlivé mise (přibližně 25), jejichž splnění by vám mělo přinést vytouženou odplatu za vraždu vaší sestry. Obsah misí je velice různorodý, od osamocených výpadů proti nájezdníkům ve službách OPECu, přes ničení strategicky důležitých stanovišť nepřátel až po spolupráci s bývalým Jadeiným partnerem Taurusem. Připraveno je pro vás kolem 25 (zatím) nablýskaných a jemně a detailně otexturovaných vozítek, která skrývají pod kapotou spousty koní a na která se dá připevnit cokoliv od kulometů, kanónů, řízených i neřízených raket, plamenometů, napalmometů, granátometů a dalších (rychlých) metů. Pokud budete chtít závodit se svými nepřáteli bok po boku, nebudou vám nic platné zbraně upevněné hlavní ve směru jízdy. Pro tuto možnost autoři připravili něco šikovného do ruky: buď brokovnici, automatickou pistoli, nebo ruční granátomet. Chování aut za jízdy by mělo velice věrně zobrazovat skutečnost, všechny srandičky se skokánky, bouračkami (to je sranda), smyky, rychlou akcelerací by měly být zpracovány tak, aby co nejvíce odpovídaly skutečnému chování příslušných automobilů. Váš pohyb po lokacích ve hře nebude ničím omezován, prostě sjedete ze silnice a pelášíte si to přes pustinu. To předpokládá, z obrázků patrné, zjednodušené zobrazení okolního terénu. Ale rozmanitost prostředí ve hře to nijak neomezí. Budete se moci prohánět jak po malých amerických městečkách či texaských pouštích, tak i po moderní široké dálnici.

Zajímavou novinkou by se mohla stát možnost po každé úspěšné bitvě odebrat si z protivníkova auta to, co by se vám mohlo hodit na vlastním a pokud to s trochou štěstí také funguje. To bude samozřejmě souviset s tím, jak těžce jste auto protivníka poškodili, než jste jej vyřadili z boje. Takto získané věci budete moci použít nejen k opravení poškozených částí vašeho vozidla, ale i k jeho zdokonalení.

Myslím, že z toho, co zatím o *Interstate '76* víme, se dá usuzovat na docela dobrou hru se zajímavým příběhem a výjimečnou grafikou. Jak autoři naplní nebo nenaplní naše očekávání, bychom se měli dozvědět už v prvním čtvrtletí tohoto roku (které mimochodem za chvilku končí). **—Fanatic**

Theme Hospital

Kdo pozorněji sleduje každé číslo časopisu Excalibur (což vyžaduje určitou námahu v oblasti trpělivosti), ten si zaručeně všiml, že hra *Theme Park* od firmy *Bullfrog* se počítá mezi mé nejvíce oblíbené. Možno tak usuzovat z mého hodnocení konverze této hry na 3DO (Ex53, 92% *****) a tak trochu také z desetistránkového návodu a rad v Excaliburech 56 a 58. Před rokem a čtvrt, kdy jsem ty články psal, jsem si myslel, že jsem snad jediný, komu se hra opravdu líbila. Spoustu kritických článků jsem si měl možnost přečíst ještě dříve v recenzích na původní, PC verzi. Ovšem fakt, že se hra dosud drží v žebříčcích nejoblíbenějších a nejprodávanějších her i více než tři roky po svém vzniku, mi dává jistý pocit oprávněnosti mého pohledu na věc. Vy byste se však pravděpodobně chtěli už konečně dozvědět něco o nové hře od *Bullfrogu Theme Hospital*.

Vzpomenutí si na *Theme Park* ale velice pomůže našemu pohledu na jeho mladšího brášku. *Theme Hospital* v podstatě vychází z myšlenky svého předchůdce. Hlavní myšlenka hry je opět soustředěna ve vašem úkolu ve hře, totiž totálně od základu rozběhnout a dále úspěšně udržovat provoz svého vlastního podniku. V tomto případě, jak název napovídá, se stanete zakladateli a hlavními manažery nemocnice.

V herním systému teď přicházíme k jednomu problému, který se vyskytl v *Theme Park*u a který museli autoři *Theme Hospital* vyřešit. Tím je do velké míry omezená hratelnost a zábava hry po tom, co hráč úspěšně zprovozní svůj první park a vynalezne všechny atrakce, obchody, baviče, toalety a „zkrášlovače" okolí (plůtky, stromečky, atd.). Ne, že by to byla jednoduchá a rychle zvládnutá věc, ale hra tím pro hráče ztratí většinu své přitažlivosti. V *Theme Hospital* se tomu autoři vyhnuli zavedením systému úkolů, které hráč musí splnit. Jednou dostane hromadu peněz do začátku a úkol vybudovat v nejhorší a nejšpinavější oblasti oázu čistoty, dezinfekce a zdraví, ať to stojí, co to stojí. Jindy zase budete mít časový limit, ve kterém budete muset vykázat určitý (buďte si jisti, že velmi vysoký) zisk. V tomto případě zase nepůjde o to, abyste vyléčili každého pacienta a utřeli všechny zvratky na chodbách (dosti cynické, nemyslíte?).

To samozřejmě předpokládá s každou změnou úkolu i změnu manažerské strategie. Také pro to, abyste se dozvěděli všechny nemoci a infekce a mohli použít všechny přístroje na jejich léčení, které ve hře jsou, budete muset splnit všechny úkoly ve hře. To samo o sobě zaručuje dlouhotrvající zábavu.

Hra je uvozena dlouhým a vtipným intrem (pravděpodobně jej někteří z vás již viděli) a prošpikována neméně humornými sekvencemi, jejichž grafický styl silně připomíná *Theme Park*. ve hře samotné budete moci, stejně jako v *Theme Parku*, najímat různý personál (od doktorů, přes sestry, recepční až po údržbáře), stavět různá oddělení pro léčbu nesčetných chorob. Za všechny možné choroby, jichž je ve hře možno vidět celkem 44, jmenuji jen „Královský syndrom" (nemocnice plná Elvisů, práce pro psychiatrii), „Vlasitóza" (přebujelý vlasový porost zasahující kompletně celé tělo) či „Ochablost jazyka", na kterou pasuje přesně rčení „mít jazyk na vestě".

Nevím, jestli se mi podařilo přenést na vás to velice slibné očekávání, které mám ohledně téhle hry, ale kdo z vás někdy hrál nějakou hru od *Bullfrogu*, ten jistě ví, o čem je řeč. Těšte se na konec března nebo začátek dubna letošního roku. Uvidíme. **—Fanatic**

Pokud nevíte, co to MMX znamená, někoho se zeptejte. Já vám povím jen to, že POD bude trochu podobná futuristickým závodům *Wipeout*, ale místo vznášedel se bude moci závodit ve více druzích poněkud normálnějších vozidel. Díky rychlejšímu a více zvládajícímu procesoru bude hra mít pravděpodobně stínování v dosud neviděné kvalitě, také efekty budou vyhnány až k hranici uvěřitelnosti. Snad jsem to s tím nadšením nepřehnal. **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997

Argo - BBS/adventure/sci-fi - Děčínská firma *BBS* nám připravuje ve spolupráci s Karlem Tvrdíkem (duchovní otec projektu) novou českou hru *Argo*. Zatím bohužel nemáme příliš informací, ale něco přesto víme. Z obrázků jež nám byly poskytnuty (a jež nevypadají vůbec špatně), lze vyčíst, že se má jednat o adventure na způsob *Burried in Time*. Doufáme, že v příštím již budeme mít více informací aspoň pro velké preview, a tak jen pro zajímavost uvádíme - hra bude na PC a Mac a v květnu tohoto roku.

X-Car: Experimental Racing - Bethesda Softworks/simulátor - V poslední době je každou novou závodní hrou je o trochu posunuta laťka kvality zpracování a věrnosti ztvárnění skutečnosti reálných závodů. O totéž, co se teď naposledy podařilo *Nascar Racing 2*, by se měla v prvním čtvrtletí tohoto roku pokoušet firma *Bethesda* s novou hrou *X-Car*. Bude se jednat o simulaci závodů experimentálních monopostů, s jakými se jezdí například 24-hodinový závod v Le Mans. Hra bude využívat herní engine použitý v jejich skvělé hře *Terminator: Future Shock*, ovšemže bude zase o něco vylepšený. **Datum vydání:** první čtvrtletí roku 1997

Všechna data vydání mohou být v zájmu zajištění kvality produktů odložena. **—Fanatic**

V minulém oddílu novinek jsem se zmínil o tom, že britští *Vulcani* chystají pro letošek nejméně sedm novinek. To jsem ještě netušil, že před uzávěrkou dalšího čísla bude tento počet více než dvojnásobný! Pro nejbližší dobu je připraveno vydání halového fotbálku ***Five-A-Side Football*** a mega AGA pinball ***Brain Damage,*** který bude kromě původních dvou stolů obsahovat i editor. Svých oficiálních komerčních verzí se dočkávají ***Breed 2000*** (dříve *Breed '96)* a ***Uropa 2*** (reviewed). CD adventura ***HellPigs*** byla přesunuta na březen. *Vulcani* též vydají wolfodoomo-alientrilogyovku ***Genetic Species,*** jejíž demo naleznete na tomto CD. Do spárů současných největších světových amigáckých distributorů se dostala i slovenská (!) mlátička ***The Strangers*** (rovněž na CD). Kdo zbožňoval *Renegade,* nalezne v této hře uspokojení.

Phoenix je název vesmírné smažby, která už v těchto chvílích, kdy není ani zdaleka dokončena, posílá Fabia Bizettiho i s jeho připravovaným *Starfighterem* do pryč. *Phoenix* námětově čerpá z *Privateera.* Autoři sázejí na několik silných stránek této hry: v první řadě je to propracovaná dějová linie, dále pak unikátní engine, díky němuž se budete v kosmických lodích tvořených texturovanými polygony. Ve hře se bude vyskytovat více než třicet NPC, hafo planet, děj bude provázet filmová hudba a jednotlivé úseky budou pospojovány renderovanými animacemi. *Phoenix* vyjde s největší pravděpodobností v létě a zahrajete si minimálně na Amize s CPU 030 a 4 MB FastRAM.

Y3D Takto se pracovně nazývá neuvěřitelný letecký simulátor z dílny *Black Blade* Software Design. *Y3D* využívá renderovacího enginu 3dTIS, který dokáže v reálném čase generovat reálnou krajinu. Když JayTee uviděl obrázky, které *Black Blade Software* poskytl veřejnosti, málem se nervově zhroutil, protože něco takového na Amize ještě nikdo neviděl (s výjimkou některých coderských demáčů) a představit si tohle celé v akci, to si vůbec netroufáme. Už se nemůžeme dočkat. Pochopitelně se pokusíme vyšmejdit co nejvíc bližších informací. **–Joe**

Forgotten Forever

Ale no tak, lidičky, už těm peeceečkářům pořád nezáviďte *Warcrafty,* vždyť tu za chvíli bude *Almagica - Scions of a Forgotten World.* A nezáviďte jim ani ty *Command & Conquery,* již zanedlouho to budete mít taky. Nevěříte? Myslíte, že tyhle skrýnsčoty jsem típnul PCX Dumpem na PC? Chyba lávky (žbluňk!). Toto jsou skutečně obrázky z Amigy a tuhle báječnou hru, která se jmenuje *Forgotten Forever (FF),* bude mít svědomí další nadějný maďarský tým *Charm Design.* Chlapci sice tvrdí, že se nechali inspirovat *Dunou II,* ale já bych si tipnul, že předlohou jejich gamesky je spíše onen *C&C. FF* je nyní hlavní náplní jejich životů a pokud skutečně přivedou své dílo na svět, nepochybně sklidí obrovský potlesk. Na pořádnou real-time strategii si Amigisté brousí zuby už pěkných pár let a přiznejme si otevřeně, že *Tiny Troops* byl docela slabý odvar skutečné rýl-taimovky. *FF* na hráče chystá 60 misí (později vyjdou i datadisky), šest různých prostředí, mluvené průvodní slovo (yes sir!), 25 pozemních, vodních i vzdušných vozítek a stejný počet různých budov. Hra po null-modem kabelu je připravena pro ty, jimž je líto počítače a radši masí lidského protivníka. *FF* bude kompletně OS-friendly (ať žije multitasking),

vyjde v harddiskové a pravděpodobně i CD verzi a možná i s českým překladem. Nároky na hardware kupodivu nejsou vůbec vysoké, stačí obyčejná A1200 taktovaná na 14MHz s 2MB FastRAM a harddisk. Samozřejmě majitele akcelerátorů s 030/50 čeká zvláštní odměna v podobě velmi dynamické akce. Těšte se! **—Joeůůůů**

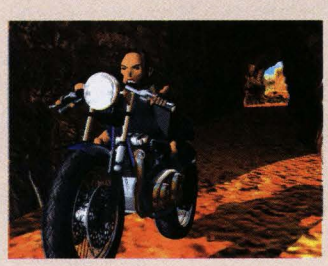
HITPARÁDA PC ZA ÚNOR 1996

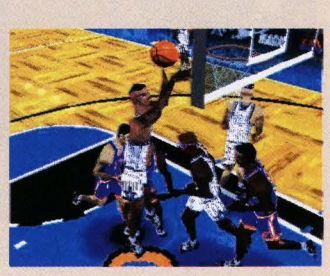
Toto je hitparáda naší redace pro měsíc únor. Jak jistě vidíte, nenastalo příliš změn, pouze několik. Do středu prorazil Diablo - povedené to dílko z dílen „Blizardů". Ještě výše, takřka na vrchol, se dostaly Flying Corps k potěšení mnohých simulátorových příznivců.

Zde je pořadí prvních patnácti titulů ke 18. únoru 1996 podle internetovských žebříčků. C&C si díky promakané marketingové strategii dále hoví na čele. Nu což. Prachy jsou prachy. Jinak si můžeme všimnout, že nechybí ani jeden ze sportů serie '97. Jen tak dál Electronic Arts.

1. **Tomb Raider,** Eidos Interactive, akční
2. **NHL '97,** Electronics Arts, sport
3. **Flying Corps,** Empire, simulátor
4. **Fragile Allegiance,** Gremlin, strategie
5. **Albion,** Blue byte, RPG
6. **Pandora Directive,** Virgin, adventure
7. **Duke Nukem 3D,** Apogee software, akční
8. **Diablo,** Blizzard, RPG
9. **Realms of Haunting,** Gremlin, akční - adventure
10. **Quake,** ID Soft, akční
11. **NBA '97,** Electronic Arts, sportr
12. **Phantantasmagoria 2,** Sierra, adventure
13. **Terminator: Future Shock,** Bethesda akční
14. **Archimedean Dynasty,** Bluebyte, simuláto
15. **Larry 7,** Sierra, adventure

1. **Command And Conquer: Red Alert,** Virgin,
2. **Tomb Raider,** EIDOS Interactive, akčnístrategie
3. **FIFA 97,** Electronic Arts, sport
4. **Flight Simulator 6.0,** Microsoft, simulátor
5. **Rally Championship,** Europress Software, simulátor
6. **NBA '97,** Electronic Arts, sport
7. **Championship Manager 2 96/97,** Eidos, strategie
8. **Formula 1 Grand Prix 2,** Microprose simulátor
9. **Screamer 2,** Virgin, závody
10. **Theme Park,** Electronic Arts, strategie
11. **Duke Nukem 3D,** Eidos Interactive, akční
12. **Worms United,** Ocean Software, strategie - akční
13. **Quake,** GT Interactive, akční
14. **NHL '97,** Electronic Arts, sport
15. **Destruction Derby,** Psygnosis, závody





HITPARÁDA AMIGA ÚNOR 1997

A toto je, jak jinak, žebříček naší amigistické části redakce:

1. **Wendetta 2175,** Vortex, akční
2. **Trapped,** Oxyron, RPG
3. **Tiny Troops,** Vulcan, strategie
4. **XP8,** Weathermine, akční
5. **Chaos Engine 2, Bitmap Brothers, akční**
6. **JETPilot,** Vulcan, simulátor
7. **The Killing Grounds,** Team17, akční
8. **SWOS Euro '96,** Sensible, sport
9. **Fighting Spirit,** NEO, bojová
10. **Coala,** Empire, simulátor
11. **Capital Punishment,** clickBOOM, bojová
12. **Legends,** Krisalis,
13. **Slamtilt,** 21st Century, simulátor
14. **Breathless,** Fields Of Vision, akční
15. **Zeewolf 2,** Binary Asylum, akční

Rádi bychom zveřejnili internetovskou hitparádu pro amigu, ale stále se nám nepodařilo naleznout aktuálnější data než ze září 1996. Proto žádáme ty z vás, kteří nejsou spoutáni tak jako my svou vlastní neschopností, aby nám pomohli s vyhledáním kýžené adresy.

Samozřejmě, že uvítáme vaše příspěvky do čtenářské hitparády jak pro **Amigu** tak **PC**, samozřejmě s možností výhry. —Redakce

NOVINKY Z REDAKCE

Nebudu tady plácat nesmysly a půjdu rovnou na věc:

1) Čeká nás číslo „60"!!!! Kdo nevěří nechť se na to připraví. Kdo z podobných periodik se může pochlubit takovým počtem. Nikdo heč!

2) Naší redakci posílili noví redaktoři z řad diskmagu „KELT" a to:

Jan Nevěděl (Lobin XXV) - člověk tak horlivý, že pokud by nebyl trochu usměrněn, museli bychom rozšířit počet stran Excaliburu. RPG, strategie a podobné „mozkozáležitosti".

Zdeněk Schneider (Twinsen) - člověk na první pohled sice nenápadný, leč průrazný. „Simulátorovec".

Vojtěch Lacina (Taurus z Nemedia) - klidná síla, adventkář... atd.

Marek Marenčák (Case) - sporty a to nejen „live", ale i na monitoru. Ze všeho nejvíce basket (nejlepší je stejně hokej!!! - Kozleek)

„Nováčci" se nám pochlubili, že si na své škole hoví ve výsluní popularity (kde ty mladý berou tolik sebejistoty?). No, doufejme, že tomu tak bude nadále i v Excaliburu. Optimismus jim rozhodně nechybí.

3) Zkouškové období, jež postihlo většinu redaktorů nadělalo značné díry do složení našeho „provozuschopného" uskupení.

4) Čistič si stěžuje, že pokaždý, když připravuje další číslo, opovažujeme se mu do toho „od(p)borně" vměšovat. Ale my tě stejně jednou dostaneme Viktore!

5) Konečně už všichni víme co znamená ona tajemná zkratka **-ml-**. Je to M.luvík.

6) Před naší redakcí bylo konečně otevřeno, po veledlouhé zimní přestávce, naše oblíbené občerstvení. Přátelé nějaký Big Mac nám může být ukradený. To si musíte vyzkoušet! Pro informaci - naproti metru Nádraží Holešovice u autobazaru. A tohle není žádná placená reklama, to je prostě holý fakt.

7) Neprozřetelně jsem se prořekl o tom že chystám reportáž z Laser game s několika zatím nevybranými autory. V redakci se mi náhle začali zjevovat podivní týpci s křečovitým usměvem od ucha k uchu, že prý mi nesou hotové články a jestli nepotřebuju s něčím pomoct. Jsou to ale hodní hoši, praví Stachanovci!

8) Stále se objevují dohady o „Power Amize" a jaká to bude bomba a jak strčí Pentíky a Macy do... emulátoru. No zpět na zem. Uvidíme!!!

Od redakčního kruhového stolu se loučí Kozleek a spol. (Uff!!)

DOOM II

HERETIC

HEXEN

PRŮVODCE BOJOVNÍKA, STRATEGIE A TAJEMSTVÍ

Vít Kaňůrek a kolektiv

Vynikající průvodce všemi tajemstvími a strategiemi trojice nástupců legendární hry DOOM z vydavatelství Computer Press
- mapy, postupy, tajné kódy
- CD-ROM obsahující více než 4000 přídavných úrovní ke všem těmto hrám!
Upozornění: Oficiální DOOM I.- Průvodce bojovníka, strategie a tajemství od Jonathana Mendozy (270 stran + 2 diskety, 239 Kč) stále v prodeji!!!

Publikaci lze objednat na těchto adresách:

http://www.cpress.cz/objednavka.
Computer Press Brno, Haasova 27, 616 00 Brno,
tel.: (05) 41218350, 41240093-4, fax: (05) 41210845, e-mail: krcalova@cpress.cz
Computer Press Praha, Hodkovická 115, 142 00 Praha 4 - Lhotka,
tel./fax: (02) 61710597, 61710642, e-mail: legatova@cpress.cz
Computer Press Ostrava, 1. máje 11, 709 00 Ostrava,
tel./fax: (069) 52751/273, e-mail: volny@cpress.cz
Computer Press Bratislava, Hattalová 12/A, 831 03 Bratislava, SR,

Doporučená cena
bez doprovodného CD-ROM
154,- Kč
199,- Sk

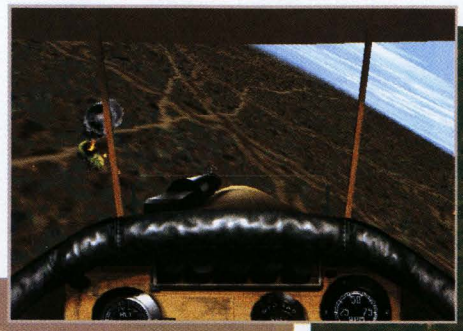
Doporučená cena
s doprovodným CD-ROM
254,- Kč
299,- Sk

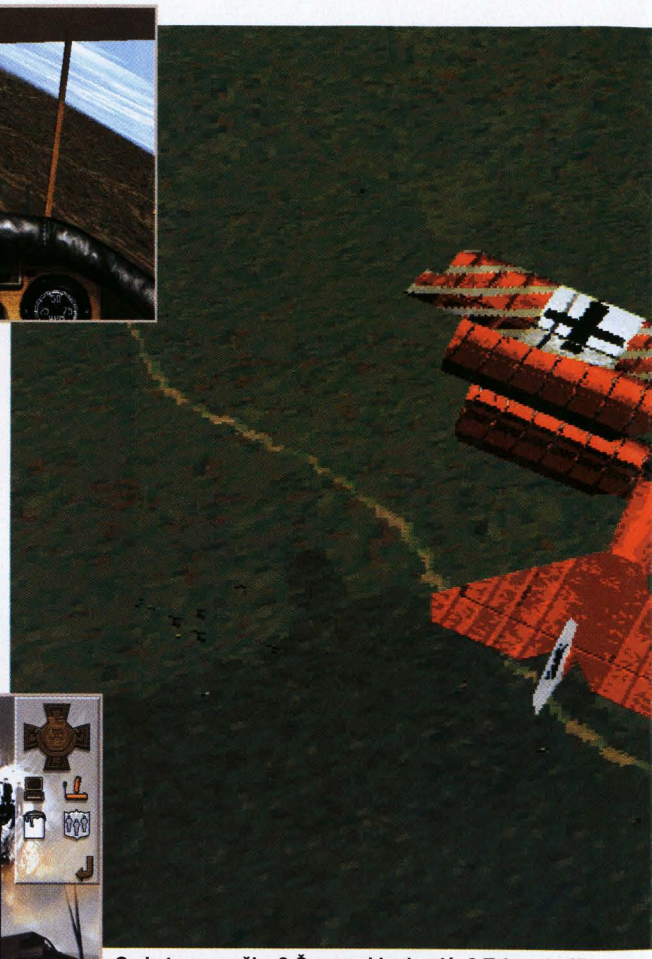
RECENZE

PC★★★★82

Flying Corps

Jak dlouho si myslíte, že se bez elektroniky, vy chudáčci, udržíte nad zemí?

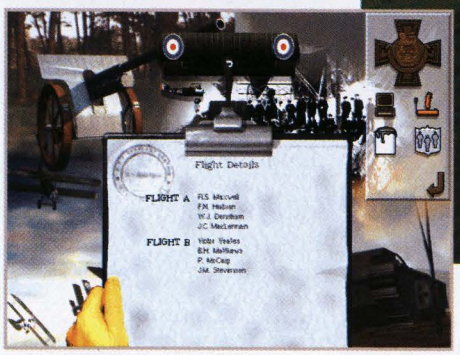




Co je to za umělce? Červenej hadraplán? Takovej kýč!

V **„reportáži“** z ECTS jsem se zmínil, že k expozici firmy Empire patřil i červený Fokker, který se nám tiše vznášel (visel) nad hlavami. V té době totiž vývojáři Empiru chystali titul Flying Corps, kterýžto se nedávno poprvé objevil na pultech. Navzdory nápaditě prezentaci výše zmíněný titul nepatřil mezi nejokukovanější, ale rozhodně hráčům simulátorů má co nabídnout. Hry s tematikou Světových válek bývají zábavnější, neboť sestřelit někoho kulometem dá větší námahu než jej zachytit do čtverečku a zmáčknout mezerník, a pokud se zakládají na pravdivých scénářích, což autoři Flying Corps splnili do puntíku, mohou se stát zdrojem historického přehledu v mnohem zábavnější formě, než je hodina dějepisu.

Od Amiensu po Verdun. Ve hře je samozřejmě několik misí na rozcvičení, které vám dají komplexní průpravu, ale u nich vydržíte sotva pár minut a vrhnete se na kampaň. Pod názvy Flying Circus 1917, Battle of Cambrai 1917, Spring Offensive 1918 a Hat-In-The-Ring 1918 se skrývá střílení a létání, létání a střílení a sem tam nějaké to bombardování. První a druhá kampaň vas obsadí do role německého pilota, případně mladšího bratra slavného esa Manfreda von Richthoffena Lothara, v třetí si projdete kariéru

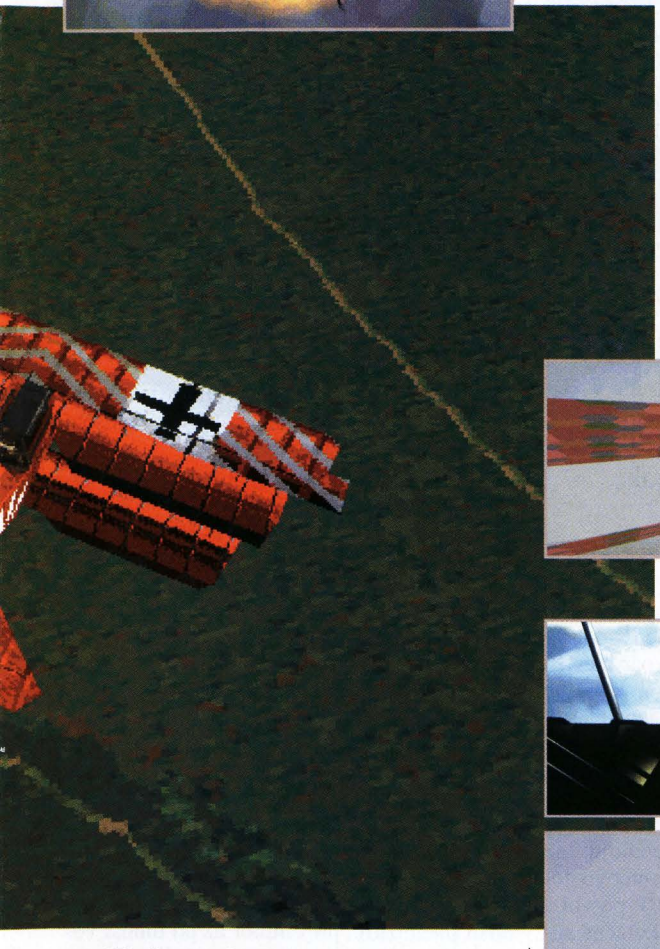


Tak s kýmpak dneska poletíme.

britského pilota od cucáka až po velitele vlastní letky a ve čtvrté se stanete členem americké letecké skupiny, jejíž název kampaň nese. O podrobnostech se nebudu zmiňovat, neboť směstnat dva roky historie do několika řádek by se mi asi nepovedlo. Do děje se můžete nechat uvést detailně manuálem nebo stručně animacemi; autoři sice trochu poopravili např. počasí nebo nosnost jednotlivých letadel, ale přispěli tak ke hratelnosti a prostému konzumentu je to asi stejně jedno.

Ovládání. Cestou z redakce jsem listoval manuálem a narazil jsem též na seznam užitečných kláves. Oproti novodobým simulátorům je jich velmi málo, více méně jen směrové šipky, číslice a Fka - externí pohledy. O to těžší však je se s tak omezeným rejstříkem udržet ve vzduchu, neřku-li někoho sestřelit. Srovnáte-li dnešní titanové konstrukce naplněné elektronikou až po směrovku s několika prkny a kusy plátna, musíte před průkopníky létání smeknout (já bych do toho nevlez'). Pravidla pro všechny varianty boje, letů ve formaci atd. jsou popsány v manuálu a většinou se zakládají na pamětech nebo vzpomínkách aktérů nebo pamětníků. Milovníci akrobacie si moc neužijí, neboť na nějaké předvádění nemají letouny potřebnou rychlost ani pevnost. Jak jsem se ale dočetl, Manfred neměl akrobacii v lásce a prý by ho ani nenapadlo udělat looping; nejdůležitější je výšková převaha, správná rychlost, zkušenosti a taky -sa-

Hošanovi ušel plyn.



Jo, práškování je důležité.

To si člověk chvilku nedá majzla a takhle to dopadne (většinou až na zem).

mozřejmě- mít štěstí. Vlastní dogfight je výborně zpracovaný a taky rychlý, ovšem vyhledávání protivníka je k ukousání nudné a natolik otravné, že to silně ubírá na hratelnosti. Nevím jak vám, ale mně dvacetiminutové stoupání za osamoceným nepřítelem, který vám stejně nakonec uletí, nepřijde zrovna zábavné. Autopilot má v oblibě vyplivnout vás čtyři míle od nepřátelské letky, ale ono je to zpravidla tři míle od ní a míli **pod ní**, což jest poněkud markantní rozdíl. Při třicetistupňovém stoupání se totiž rychlost průměrného letounu pohybuje okolo čtyřiceti mil za hodinu, což vede ke „stallu" a propadu téměř na původní hladinu. Také naváděcí systém, který si můžete, pokud chcete fixlovat, zobrazit v horní liště, se Empiru příliš nepovedl. Občas vás uprostřed boje začne navádět na původní letový kurs a našly by se i další mouchy, ale těžko se dají vyjádřit slovy (za platnou považujte předcházející větu).

Co se létání týče, máte na výběr dvě možnosti: buď si pěkně rozložit na kolena některou s přiložených map a podle orientačních bodů se plácat od waypointu k waypointu, nebo zapnout autopilota a zrychleně se dostat k nepříteli. První varianta je pro ostřílené harcovníky (když jsem ji zkoušel, obletěl jsem řadu místních pamětihodností, položených ovšem sto mil východně od původního směru) a ta druhá pro ty, kteří nejsou ochotni strávit u monitoru cirka tři hodiny. I s použitím autopilota se s postupem fronty zvyšují i nároky na čas, takže chyba při přistání, které si musíte odbýt sami, opravdu nepotěší.

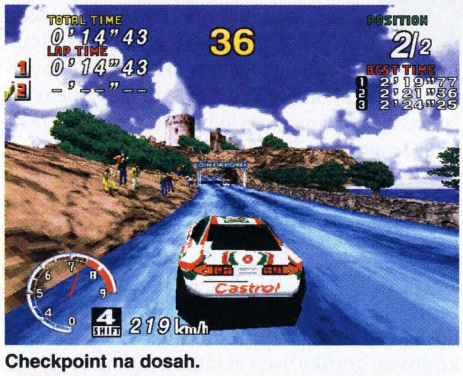
Zpracování. Grafika je opravdu na úrovni. Tradiční rozlišení 640x480 je zde dolní mezí, hra nabízí i 1024x768 (P/120 a výše) a je vzhledem k detailnosti překvapivě rychlá. K dispozici je několik externích pohledů včetně „padlocků" (zachycení cíle do středu obrazovky) a pohledu bez kokpitu pouze s křížkem zaměřovače. Při pohledu z kabiny se můžete libovolně a na rozdíl od F-22 rychle rozhlížet kolem sebe, což je při daném stylu boje nezbytné k přežití. Z letadel působením žhavého olova odletují plechy, třísky, nosné plochy, součástky a občas taky střelci nebo piloti. Pravděpodobnost úmrtí při sestřelu je asi 99 %, ať už pilota zastřelíte nebo zahyne v troskách svého letounu. V rychlejším případě je efektní zrudnutí obrazovky provázeno sugestivním zachroptěním, čímž jsem se dostal ke zvukům. Ty zhruba odpovídají technické úrovni grafiky, jsou zkrátka kvalitní. Hudba je na tom obdobně, oproti hudbě z *NFS* nebo *Full Throttlu* nic moc, ale poslouchat se to dá. Animace, o kterých jsem se zmínil na začátku, jsou naopak vynikající, můžete je popatřit tady někde okolo. Hotovo, můžeme rekapitulovat.

Všimněte si automatického zaměřovače jiné elektroniky (model HP 5246A II z roku 1914).

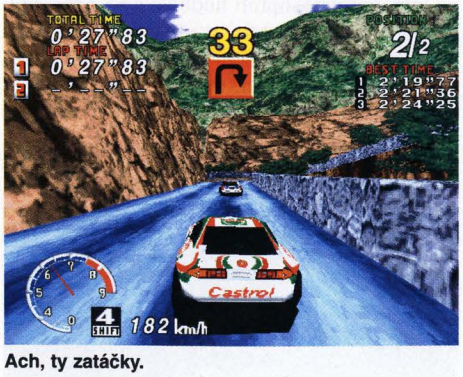
Poslední slovo. Dobrá technická stránka + historická návaznost + výborné souboje - sem tam nuda díky rozvláčnosti = další simulátor, který si určitě zaslouží vaši pozornost.

Minimum: *Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD, myš.* ***Doporučeno:*** *Pentium/133, 32 MB RAM, 2MB SVGA, 4x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/75, 32 MB RAM, 2 MB SVGA, 6x CD.* ***Firma:*** *Empire, leden 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

Město je ta nejtěžší trať.



Checkpoint na dosah.



Ach, ty zatáčky.

PC★★★★78

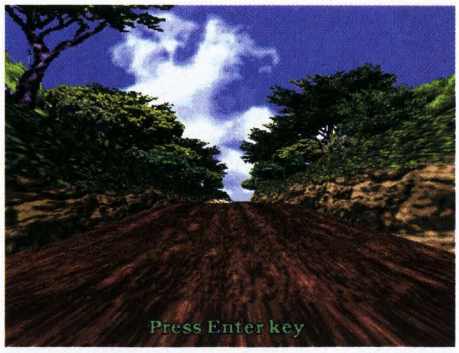
Sega Rally

Čekáte netrpělivě na další díl ježka Sonica? Tak to jste vedle jak ta...ten strom

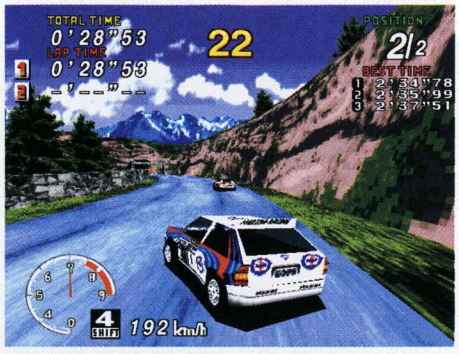
Také patříte do té skupiny lidí, která si při zaslechnutí názvu firmy *Sega* představí především hromady ježků *Soniců* a jiných ďábelských potvor? Alespoň, já donedávna do té skupiny patřil. Ještě před tím, než Sega uvedla na naše trhy hru, do které nezapomněla uvést své logo. Hru *Sega Rally.* Závody aut začínají být vůbec v poslední době oblíbené a pro herní firmy hlavně výnosné. Ale nejvíc se teď začaly objevovat hlavně závody terénních aut (džípy, bigfooty) a na ostatní jako by se pozapomnělo. Například dodneška jsem znal pouze dvě závodní hry z námětem rally. Byly to historické, i když ne moc dobré *Network Rally* a v dnešní době jejich mnohem lepší pokračování s dvojkou v názvu. A teď pár měsíců po tom se objevilo něco od *Segy,* která se kromě již zmiňovaného *Sonica* a legendární, dnes již notoricky známé hry *Golden Axe* nevydala na PC nic slušného (je fakt, že v tom takový přehled zase nemám, takže pokud je toho slušného víc, tak se firmě *Sega* co nejsrdečněji omlouvám). Nebojte se v *Sega Rally* nebudete ovládat „Sonicovo nové fáro" ani veverky nebo další potvory. A teď to přijde... budete ovládat skutečné auto, které řídí skutečný řidič! Nářez co? Nebojte se všechno se bez ježků přece jen obejde. Tak tu máme soubor SRALLY.EXE, tak proč ho nespustit, že?

Na úvod uvádím pro odpůrce tolik diskutovaných Windows z léta páně devadesát pět, že se bez nich neobejdou. Tak a je to venku a vy se rozhodněte, budete-li číst dál. Pokud dál číst nebudete, tak si zahrajte *Stunty,* a budete v pohodě. Dál jen od patnácti let výše a pro silné povahy. A jako by to na vás nebylo dost, *Sega Rally* potřebují DIRECTX ve verzi 3.0, která díky bohu podporuje *3D* urychlovače.

Spouštím hru. Vybírám si rozlišení. Výběr je asi takovýto - 320x240 ve 256 barvách a v 65 tisících barvách a 640x480 také ve 256 a 65 tis. barvách. Skromnost stranou. Vybírám pln očekávání nejlepší rozlišení a nejvyšší počet barev. Let's GO.

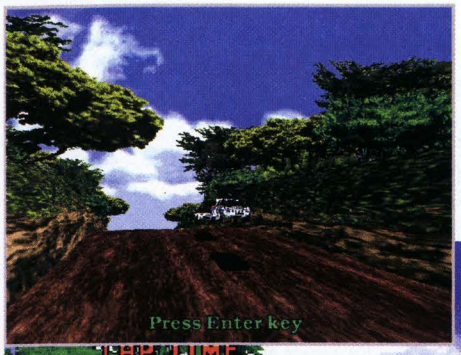


Krajina nezaostává ani trochu.



Lancia je pekelně rychlá „plechovka".

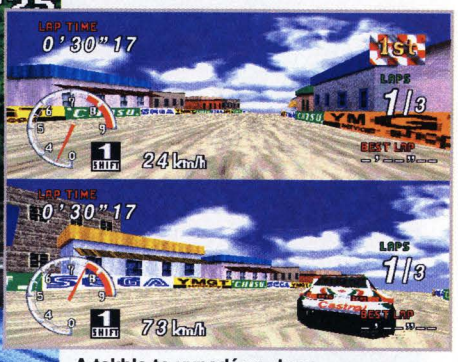
Objevuje se logo *Segy* a pak ukázky závodů na jednotlivých tratích. Grafika - no nádhera, ještě se o ní zmíním později. Co to?! Neslyším zvuky. Zvyšuji hlasitost repráků skoro na maximum a nic. Chvíli ještě pozoruji setřihy z jízdy a pak mačkám enter, na který mně upozorňuje vyzývavý nápis v dolní části obrazovky..... *„SEGA RALLY SAMPIONCHIP"* ozve se hrozný nervy a hlavně uši drásající hlas. Stahuji hlasitost repráků, a zkouším jestli slyším na obě uši, s poznatkem, že zvuky při replayích nehrajou, ale jen se na začátku závodu ozve asi desetivteřinový komentář. Ano, to už se právě objevuji v menu. Dívám se nejdříve na Car setup abych zjistil, co si můžu na autech nastavit. Je toho celkem dost, (alespoň na *Segu)* od tvrdosti pneumatik, přes motor až po tuhost volantu. Prostě jednoduché a postačující. Zaráží mně však jiná věc a tou je to, že si můžete vybrat pouze ze dvou aut, mezi které patří Toyota a Lancia. Toť vše. No teda a vypadalo to tak nadějně. Dále v menu zjišťuji, že tato hra jde kromě hry po síti hrát taky ve dvou na jednom počítači s rozdělenou obrazovkou. Super. *Sega* alespoň myslí na to, že ne každý má alespoň dva počítače, nebo hodně peněz na účet za telefon. Zatímco čekám na kámoše, s kterým si zapaříme ve dvou, vybírám si ze šampionátu, ježdění na čas a ježdění na jednotlivých tratích tu poslední možnost. Řazení dávám automatiku, protože já nikdy nebyl právě velký „řadič". Vybírám si trať. Abych pravdu řekl, čekal jsem tak deset tratí, ale tři? Doufám, že budou alespoň dlouhé. Jedna vás zavede na poušť a patří mezi nej-



◀◀ Už letíí.

◀ Nastavuji si motor (to je ten flek dole).

Povzbuzen davem doháním soupeře.



A takhle to vypadá ve dvou

Právě jsem rozehnal svou rychlou jízdou ptáky.

lehčí obtížnost, další se odehrává v lese a poslední ve městě. Dávám si les, doufaje, že se v něm neukrývá ježek Sonic. Motory řvou na startu a kamera najíždí na dvě auta a já mám tu čest v jednom z nich sedět. Když koukám na grafiku kolem, *Sega* se zase vytáhla. „Á", říkáte si „na čem to asi bude chodit". Minimum pro tuhle hru je Pentium na 75MHz a 16MB RAM, to mluví za vše. Ani na mém P120 se 16MB RAM a 3D 2MB akcelerátorem to nechodí na nejvyšší detaily „éňo ňéňo". Ale trhanost je malilinká, takže by to „Pentiáč" na 133 zvládl. Pokud byste ale neměli akcelerátor, tak nechci hádat, protože si rychlost netroufnu odhadnout. Na VGA mi to ale chodí skoro s 50ti snímky za sekundu, takže VGA půjde snad na všem. Problém je ten, že si nejde „stáhnout" detaily, můžete měnit pouze rozlišení a barvy. Nic víc, nic míň. Ale zpět do auta. Grafika je fakt skvělá, kolem trati je hromada diváků a detaily jdou až do takové hloubky, že před sebou můžete zahlédnout na cestě sedící ptáky, které rozeženete, když projedete kolem. Pokud neznáte trať nazpaměť, (což bych se po pár jízdách divil, protože nejdelší trať jedete asi dvě minuty) spolujezdec vám hlásí, kam bude příští zatáčka a ještě vám to ukazuje pro jistotu šipka v horní části obrazovky. Své auto můžete sledovat buď zezadu, nebo přepnout do kabiny, v které mi opět, jako v *Destruction Derby 2*, chybí palubní deska. No nic není dokonalé. Snad jen Excalibur. Abychom měli všechny zápory „z krku" ještě se zmíním o chybách, které jsou občas patrné hlavně v SVGA a mezi něž patří chyba, kterou jsem odb(p)orně nazval „házení textur". V praxi to vypadá asi tak, že když jedete tunelem, (v nich se chyba objevuje nejčastěji) začnou po obrazovce jakoby poskakovat trojúhelníčky a narazíte-li do stěny tunelu tak zmizí a vidíte skrz. Někdy jsou tyto chyby ale velice nepatrné, tak si jich ani nevšimnete. A poslední zápor je ten, že si nemůžete ukládat záznamy své jízdy a můžete se na ně pouze kouknout. To jsou ale všechno drobnosti, které většině asi ani nebudou vadit a já teď vypadám jako šťoura.

Časem si ještě vyzkoušíte šampionát, který se jede v patnácti autech. Na startu začínáte na posledním místě a vaším cílem je se probojovat přes všechny tratě postupně pokud možno na první místo. Mně si nejvíce podařilo dosáhnout čtvrtého místa a místo pěkné bronzové medaile jsem dostal jen tu „bramborovou". Protože nechci tuto recenzi vydat jako knihu, začnu už pomalu končit recenzi tím, že se víc zmíním o hře dvou hráčů. *Sega* při tom myslela i na „motovidla" která vidí auto poprvé a umožnila jednomu hráči dát handicap, tím, že může startovat třeba o deset vteřin později, nebo jde nastavit, že tomu hráči, který je zrovna poslední jede auto asi o deset km z hodinu rychleji.

Tak koupit nebo nekoupit? Toť otázka. Pokud jste majitelem „silnější mašiny" od P/120 výše a nevadí vám, že je málo tratí, pak nezbývá než *Sega Rally* doporučit, protože vše ostatní mluví pro ně. **—Twinsen**

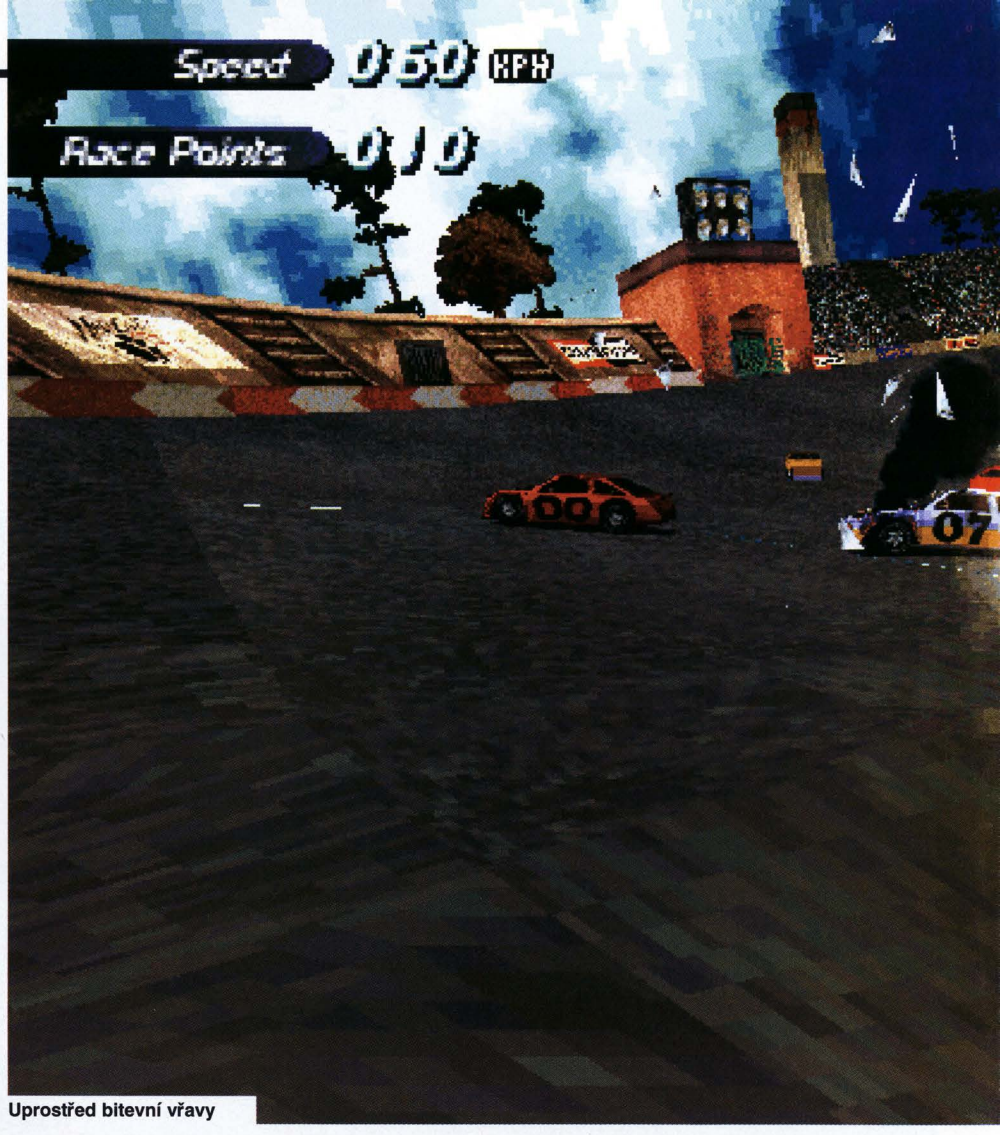
Minimum: *Pentium/75, 16 MB RAM, 2x CD, 35MB HD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/133, 16 MB RAM, 4x CD, SB16, 3D akcel.* ***Testováno na:*** *Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB 16, 2MB 3D akcel.*

Srážkám se ani při závodě nevyhnete

Vpřed zpátky ni krok.

Některá auta se zřejmě chystají vzlétnout na orbitální dráhu

Dobrá srážka



Uprostřed bitevní vřavy

PC★★★55

Destruction Derby 2

Proč si proboha každý myslí, že pokračování stejnojmenné celkem úspěšné hry musí být úspěšné i za rok

Ještě ani nevyhasly vaše motory z prvního dílu *Destruction Derby* a už tu máme díl další se vskutku originálním názvem *Destruction Derby 2*. Když se objevily první informace o druhém dílu, bylo mi jasné, že autoři převedou hru do SVGA a přidají síťovou hru a hru po kabelu. Kéž by alespoň to. Ale nenechte se zatím odradit a čtěte dále.

Po otevření krabice se na mě vybalil desetistránkový manuál (respektive brožurka) a jedno CD s hrou. Zjišťuji, že si mohu vybrat mezi instalací pod DOSem nebo pod oblíbenými (nekamenujte mně) Win 95. Volím Billovo grafické prostředí a spouštím setup. Zaráží mně, že si nemůžete vybrat typ instalace. Ne každý potřebuje instalovat na disk všechny videa, když by šly přehrávat z CD. 50 Mega v čudu a já se rozmýšlím, jestli spustím *DD2* v SVGA nebo VGA. Hardwarový akcelerátor, který jsem si nedávno dopřál, mně přemlouvá na SVGA. Tak teda jo.

Úvodní intro není nějak úchvatné, ale nehraju přece kvůli intru. Možná by bylo ale hezčí místo renderovaného intra natočit záběry ze skutečných závodů. Objevuje se úvodní menu, v kterém zjišťuji, že nejde síťová hra, na kterou jsem se tolik těšil a která je u všech simulátorů nepsaným standartem. Dávám výběr druhu závodu „DESTRUCTION DERBY“ raději „PRACTICE“, protože „TOTAL DESTRUCTION“ zní sice dobře, ale je pekelně těžký. Objevuji se s dalšími devatenácti soupeři v obrovské kruhové aréně. Přepínám pohled do kabiny. Ne - cože?! Autoři se z prvního dílu *Destruction Derby* nepoučili a opět chybí pohled z kabiny s přístrojovou deskou, ale je tady opět nějaký pohled z předního nárazníku či co. Píšu si mínus. Jedu do centra arény ke všemu dění, když čelně narážím do protijedoucího auta. Moje auto se náhle odlepí od země a vznese se do výšky asi deseti metrů. Realističnost asi nebude silnou stránkou této hry. Další mínus. Časem zjistíte, že v aréně je nejlepší používat stejnou strategii, jako v prvním dílu *DD* a tou je ježdění pozadu, protože malý indikátor v pravém dolním rohu obrazovky vám ukazuje poškození auta a dosáhne-li černé barvy, příslušná část auta je buď nefunkční nebo vám vesele odpadne. Vpředu je to kupříkladu motor, který se

Tak takhle jako mezi klín mezi dva, z toho nekouká nic dobrého.

Hromadný test airbagů.

při jízdě občas hodí a proto byste ho měli chránit jako oko v hlavě. Po nějaké té srážce si všimnete, že dostáváte body za zničení protivníka nebo za jeho otočení, jehož hodnocení závisí na tom, o kolik stupňů soupeře otočíte. Kupříkladu o 90 stupňů je za 10 bodů, zatímco dokola o 360 stupňů je to už 50 bodů. V případě, že vaše auto zůstane v aréně jako poslední, všechny získané body se vám zdvojnásobí.

Když se vám aréna omrzí, můžete si dát závod. Na výběr máte z „WRECKING RACING“, které jsou zaměřeny spíše akčně nebo „STOCK CAR“, což jsou zase téměř „normální“ závody. Pak si ještě vyberete mezi šampionátem, tréninkem, jízdou na čas, nebo ježděním s kamarádem, které není s rozdělenou obrazovkou, jak byste čekali a jak by se slušelo, ale pouze se na konci závodu s kamarádem (kamarádkou) vystřídáte. Ještě si vyberete jedno ze tří aut, které se liší samozřejmě kromě barvy také akcelerací, maximální rychlostí a ovladatelností. Tratí na kterých si můžete změřit síly se soupeři je docela slušný výběr, ale některé se vám zpřístupní až když párkrát vyhrajete.

Kamera najíždí na moje auto a na semaforu se právě objevuje zelená. Sešlapuji plyn až k podlaze - to bylo jenom takové „vnoření do děje“ - ve skutečnosti držím klávesu A a začínám přemýšlet, proč mám dojem, že se SVGA rozlišení od „vegy“ moc neliší. Textury jsou celkem hrubé a SVGA rozlišení se projeví hlavně v aréně, ale ne moc v závodě. Jinak je grafika velice podobná prvnímu dílu, samozřejmě až na pár vylepšení, mezi něž třeba patří diváci a stromy okolo trati. Zvuky jsou dobré, motory řvou a k tomu hraje metalová hudba. Auta už konečně taky tolik „neplavou“ na vozovce a tratě jsou o trochu variabilnější než v *„Destrakšnech jedničce“*, ale zase je tu jedno ale - jsou krátké. Nakonec zjistíte, že je nejlepší si tratě natrénovat v jízdě na čas a pak se teprve vrhnout na závod. Jedna z věcí, která mi na ovládání vadí je, že nemůžu řadit, řazení automatické a tím se ovládání zužuje pouze na A, Z a šipky do stran. Zajímavé je to, že když se vaše auto při jízdě převrátí, nějaká „neznámá“ síla ho postaví opět na nohy respektive na kola a jede dál, jako by se nechumelilo. Další kapitolou je replay, u kterého mi chybí pohledy z kamer okolo tratě, z vrchu atd., protože jediný možný pohled z kamery je jenom zezadu na vaše auto.

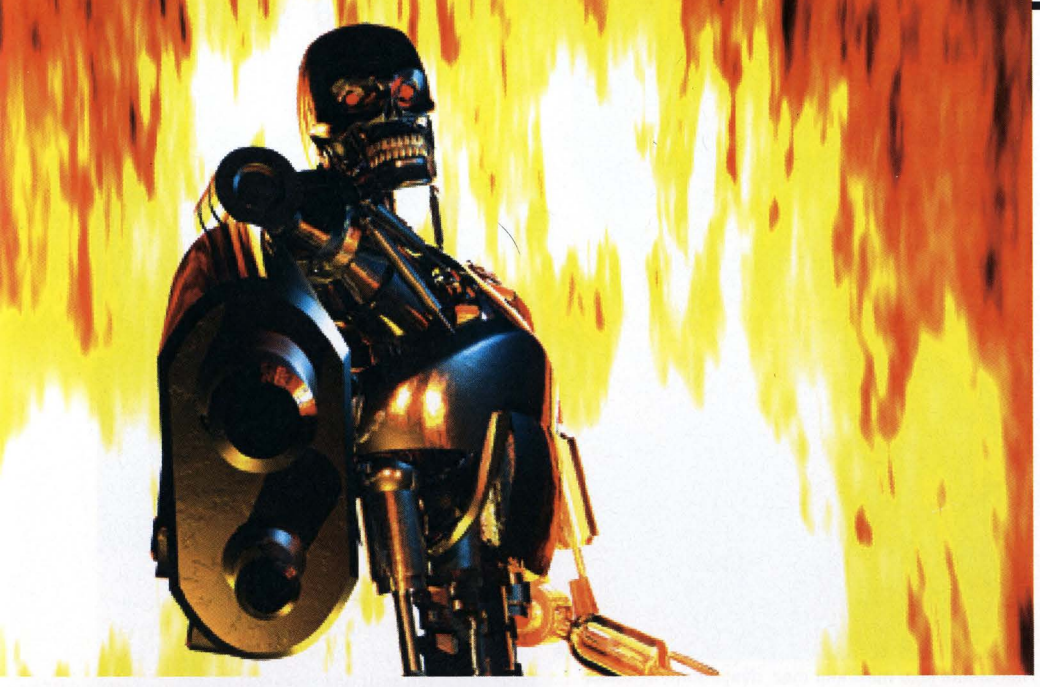
Sečtěme všechny mínusy, abych už to nějak pomalu uzavřel. *Destruction Derby 2* vypadají na první pohled velice lákavě, ale za dva tři vás začnou nudit a do týdne vás zcela určitě omrzí, takže se nenechte zlákat demem na tuto hru, kde je asi nejlepší trať z celé hry A pokud nejste zrovna skalní příznivci těchto závodů, a máte rádi rychlá auta a i jejich ničení, zahrajte si raději hru *Nascar Racing 2*, která se v nedávné době objevila, a kterou jsme recenzovali v minulém čísle Excaliburu. Pokud jsem vás nepřesvědčil, pak mi nenadávejte, až si *Destruction Derby 2* koupíte. Já vás varoval... **–Twinsen**

NÁZOR

KAREL FLORIAN. Pokud vím, tak tenhle žvanec stránky je první recenzí našeho nového autora, čili nebudu takovej suchar, abych mu tady psal samý krutý připomínky. Tohle bude jen a jen můj názor na hru *DD2*.
Dle mého je druhý díl zčásti kontroverzní. Pravda, zvětšil se počet tratí, přibyla i členitost, skoky a dynamika hry, ale abych mohl říct, že *DD2* je špička a bomba, na to mi něco u téhle hry nesedí. Nevím, co to je, zkrátka mi tam něco nesedí. Argument jak traverza, řeknete si, ale určitě taky znáte ten pocit, když vidíte super film se super hvězdama, střih střídá střih atd., ale přece jen se vám film příliš nelíbí. Takovejhle pocit já přesně mám u *DD2*. Super technika, naprosto geniální a podbarvující hudba skupin Jug a Tuscan, grafika plynulá jak namaštěnej elektrickej výboj z nebes, zběsilý spád hry, ale... Zkrátka něco není ono.
Přes ten jeden nezanedbatelný zápor (mnou smyšlený) si myslím, že *DD2* má více kladů než záporů a proto bych se přikláněl k hodnocení o nějaké ty dvě desítky lepší. **—Karel**

Tak toto jsou diváci

Minimum: *Pentium/60, 8 MB RAM, 2x CD, 50 MB HDD.*
Doporučeno: *Pentium/166, 16 MB RAM, 4x CD, SB32.*
Testováno na: *Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 2MB 3D akcel.* ***Firma:*** *Psygnosis / Reflections, leden 1997.*
Zapůjčil: *JRC.*



Tak tyhle jsou z intra.

Náš přítel RAPTOR TM se netváří moc vesele.

PC★★★★78

Terminator: Skynet

Hromada kovu opět vakci. Otázka je zda neskončí, jako mnoho jiných ve šrotu.

Všichni příznivci minulého dílu *Terminator: Future Shock* (dále jen *TFS)* jsou už jistě napjati, o co v tomto pokračování jde, jaká jsou vylepšení atd. Jde tu opět o to, o co šlo v minulém díle. Máte zničit vše, co se hýbe. V Terminator: Skynet (dále jen *TS)* jde o tohle. Vše začalo v Silicon Valley. Lidé vyvíjeli stále lepší technologie, stále menší mikroprocesory, stále inteligentnější umělou inteligenci, a nakonec stvořili Skynet. Byl to obranný systém Zeměkoule. Kolem planety byli rozmístěny družice, které vytvářeli umělé pole. Ovšem jak to v takovýchto hrách bývá, něco se po....lo, takže lidstvo má zase problém. No a vy jste v základně povstalců proti robotům a je vám dán příkaz. Všechny zlikvidovat a nakonec i Skyneta TM. Mimochodem, firma vyvinuvší Skynet TM se jmenovala CyberDyne.

Instalaci si můžete zvolit pod DOS i pod Windows95 TM. Máte výběr mezi třemi druhy, přičemž největší má něco kolem 70MB. Nastavíte si zvukovku a spustíte hru. Zvolíte si obtížnost, nastavíte ovládání, jemnost a rozlišení. Zde je jedna chyba programu. Pokud měníte rozlišení při hře, hra vám častěji než je milé spadne. Proto doporučuji ukládat, ukládat a ukládat a k tomu vám dopomáhej B... Eh, nejsme tady na reklamu cizích korporací, že. Instalace je tedy v pohodě, tak se vrhneme na grafiku.

Intro, které zobrazuje jen malou půtku uprostřed velkých bojů, má dokonalou, i když jen VGA grafiku. To nechápu. Celá hra na CD-čku zabírá asi jen 330MB, takže autoři klidně mohli zvýšit kvalitu animací a obrázků, než je nechávat ve VGA. Po odkliknutí různých menu se můžete kouknout na briefing (ta kvalita, AAAUUUUUUUU) typicky „americkej", podívat se na nepřátelské bojové jednotky vyskytující se v misi a pak hurá do Snickers, respektive do hry. Dlouhého načítání prostředí se nelekejte, protože to se bude

Tahle fotka, mami, je z tábora.

dít při každém vstupu do budovy a východu z budovy. Venku a všude je grafika dokonalá, vzdálené objekty jsou jakoby v mlze, jsou dobře rozanimované a dobře potexturované. Ovšem i prostředí má své chyby. Prolínání textur, výbuch prochází stěnou, omylem vjedete do nějakého polygonu a seknete se, takže LOAD GAME a znovu. Roboti a T-800 občas „létají" pár metrů nad zemí, ale to je spíše výjimka, nikdo není dokonalý.

Hudba. Super. Hudbu z filmu *Terminator 2* považuji kromě *The Rock* a *Neverending Story* za jednu z nejepších filmových hudeb, co vznikla. Vyskytuje se v intru a v menu. Při hře samotné už hraje něco trochu jiného, ale dokonale to zapadá do prostředí. Zvuky jsou na výborné úrovni, střelba z těžkého, středního a jednoručního kulometu je dokonalá. Zvuky shotgunu, kroky na železných podlahách, na silnicích, v tunelech pevností, zvuky pohybujících se robotů, letadel a T-800 jsou na vysoké úrovni.

Nakonec bych rád srovnal předchůdce *TFS* a *TS.* Pro ty, kteří hráli *TFS* a zvažují pořízení *TS* bych chtěl říci, že *TS* je *TFS* v SVGA prostředí. Všechno je jinak stejné. Je to v podstatě, jako kdyby jste si koupili datadisk. *TS* umí, že váš *TFS* spustí v SVGA, ale nevím co je to za zlepšení. Ale dost kritizování. Je tu jedna věc, kvůli které stojí za to *Skyneta* mít. A to je hra po síti. Máte na výběr ze 4 různých postav. Jsou to voják, lehčí dívka, promilitantní příslušník a terminátor bez půlky ksichtu. Samozřejmě, můžete se honit kolem budov a počítat FRAGy, ale to jste mohli zůstat u *Dooma.* Tady máte, jako ve hře pro jednoho, k použití ještě vznášedlo a *jeep.* Je to naprosto dokonalý pocit, když sv(ojí)ého kamarád(ku) a honíte v jeepu a pak jen stačí přidat trochu plyn a.... Nebo kamarád(ka) utíká a Vy na něj z K/H fightera (vznášedlo nebo snad letadlo) házíte pipe bomby.

Hra pro jednoho hráče už není tak dokonalá, je to jen lepší doomovka. Nepřátelé mají klasickou inteligenci, tzn. spatří Vás a rozběhnou se k Vám hlava nehlava, pálí a najednou jsou rozebraní. Ale ten pocit, kdy procházíte po prostranstvích, sestřelujete měsíc, koukáte nahoru, jestli něco neletí, úzkostlivě posloucháte, kdy se z reproduktorů ozve ono známé vrčení servomotorků a procházení chodbami, to myslím za to stojí.

—Taurus z Nemédie

Minimum: *486/80, 8 RAM, 2x CD, 1 MB VGA.* ***Doporučeno:*** *Pentium, 4x CD,16 RAM, SB comp.* ***Testováno na:*** *Pentium/133, 32 RAM,2 MB S3 3D akcel., SB32, 8x CD.* ***Firma:*** *Bethesda Softworks/Media Technology Limited/ Virgin, únor 1997.* ***Poznámka:*** *Pro 8 hráčů v síti, 3 musí mít orig CD, hodně programových chyb.*

PC★★★65

Power F1

Vítejte, nenasytní závodníci. Další závody formulí jsou na světě.

Snad každý z nás viděl alespoň v televizi nějaké ty závody formulí. A snad každý občas zatoužil v nějaké té formuli se projet. Alespoň jednou. Jelikož se to ale ne každému poštěstí, (já bych řekl nikomu) jsou tu herní firmy, které se vám snaží tuto touhu, alespoň částečně, vyplnit. V tomto případě je to konkrétně firma, která je pro mně naprosto neznámá a slyším o ní poprvé. Tou firmou je firma *Eidos Interactive*. Nemyslím si, že byste nikdo nehráli nebo alespoň neviděli hry *Indycar Racing 1,2* a *F1 Grand Prix 1,2*. Pokud jste hráli z těchto her tu nejnovější tj. *F1GP 2*, všimli jste si, že efjedničky byly tak dokonalé, že se dá už máloco vylepšovat. A taky že jo. První věc, která mně napadla při pohledu na obrázky na krabici *Power F1* byla ta, že na světě je další kopie. Kopie, která se od originálu liší jen velice málo. Nenechám se ale ovlivnit obrázky a už spouštím *Power F1*. Intro na mně žádný dojem neudělalo, protože žádné není. Pár ukázek ze skutečných závodů by autory snad nezabilo (pokud by ovšem s kamerou nestáli uprostřed vozovky) a vám by dalo chuť do závodění. Snad se příště dočkám. Po uvržení do menu zjistíte pár vylepšení oproti *F1 GP2*. Můžete si zvolit několik obtížností závodu, vybrat si, jestli budete závodit proti dvanácti nebo dvaceti čtyřem protivníkům. Můžete se podívat do garáže a vaše auto trochu „vyšperkovat" a v neposlední řadě si můžete zahrát hru po modemu, sériovém kabelu a bomba... ve dvou hráčích na jednom počítači s rozdělenou obrazovkou.

Když už jste menu nabaženi dostatečně tak se můžete konečně vrhnout do závodění. Hra nabízí klasický šampionát, trénink, jednoduché závodění. Klasika. Celkem neobvyklé je to, že si můžete vybrat ze sedmnácti tratí. To je fakt dost. Za to bude pár procent nahoru. Grafika je první věc, která vás zaujme. Ty co nehráli *F1GP2* dokonce možná i nadchne. Mně zase tak nenadchla. Místy trochu horší detaily než u *F1GP2*. Tak např. stromy vypadali v *F1GP2* mnohem lépe. Další věcí jsou reklamy. Ať mi nikdo neříká, že na závodech formulí jedna nejsou kolem tratě reklamy. Reklamy najdete na některých tratích málokdy a tak se stává hromada tratí hrozně stereotypní a po chvíli vysloveně nudná. Další mínus grafice je hrozné zkreslení, když míjíte formuli, vypadá hrozně dlouhá, jak z nějaké osmadvacetimilimetrové kamery. Technické nároky jsou dost podobné *F1G2* - na SVGA se bez P/120 moc nehnete. Na P/133 by vše mohlo běžet OK. Horší je to ve hře dvou hráčů, které nepomůže ani tak snížení detailů, jako spíš P/166 a vyšší. Vzhledem k průměrné grafice je to „dost silný kafe". Ale nežijeme jen grafikou a hudbou (která ve hře pro jistotu vůbec není, ale u formulí se to ještě snese).

Hratelnost: nevím jestli se má cenu o ní rozepisovat, protože když máte rádi formule, tak vás budou bavit i *Power F1*, pokud formule nehrajete tak si pěkně vymejšlíte, protože byste tuhle recenzi nečetli.

Takže to pro vás, hráče formulí hezky shrnu. *Power F1* není vůbec nic nového, nabízí pouze o pár tratí více než *F1GP2*, ale na úkor horší grafiky. Jediná zřetelná výhoda je, že si můžete pořádně „zapařit" ve dvou na jednom počítači. Pokud se rozhodujete mezi *F1GP2* a *Power F1*, berte *F1GP2* jsou fakt lepší.—**TWINSEN**

Minimum: *486DX4/100, 8 MB RAM, 2x CD, 20 MB HD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/166, 16 MB RAM, 4x CD, 90 MB HD* ***Testováno na:*** *Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, 2MB 3D akcel.* ***Firma:*** *EIDOS Interactive, 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

Výběr zbraní, včetně jejich popisu.

To skoro vypadá na souboj.

Už letíí.

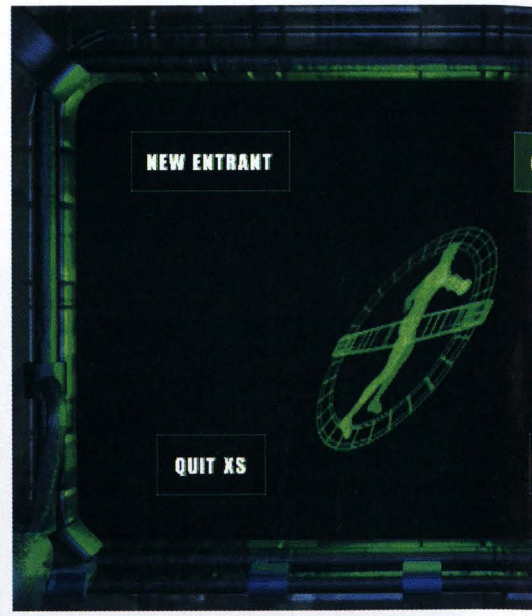
PC★★★★85

XS

Rádi byste si zahráli po síti? Máte snad nějakou?

Neznám nikoho, kdo by neměl rád síťové hry. Ty hry, kde si můžete změřit svojí bystrost nebo dokonce inteligenci se svými kamarády a ukázat jim, „kdo je tady pánem". Multiplayer hry se těší velké oblibě, ať už je hrajete po Internetu, síti, modemu, nebo po obyčejném sériovém kabelu. Každý chce totiž ukázat, že právě v něm dříme ten „skrytý génius" a, že jedině on je ten nejlepší, ten vyvolený. Problém hraní po Internetu nebo po modemu je v ten, že ne každý chce platit horentní sumy Telecomu a ne každého nadchne, když hra v půli vypadne, což se stává obzvláště na našich telefonních linkách. U sítě a u sériového kabelu je zase problém, v tom mít pohromadě alespoň dva počítače. Tohle si zřejmě uvědomila firma *SCI* a vydala na naše trhy naprosto neočekávaně, jak by řekl básník „z čistého nebe", hru *XS*. *XS* je simulace síťové hry a další z klonů *DOOMa* respektive *Wolfensteina 3D*. Zajímavé je ovšem to, že *XS* není zdaleka pouhý klon, ale že je to dobře zpracovaná simulace síťové hry, kde zvítězí ten lepší (tj. počítač). Děj hry nás zavádí tradičně do budoucnosti, kde... ne zbytek si musíte domyslet. Prostě a jednoduše. Vaším cílem je zvítězit nad všemi šedesáti počítačem ovládanými protivníky ve dvaceti bojových arénách, které jsou naprosto geniálně promyšlené. Ale teď se vrhneme na začátek všeho, a ten začíná rozbalení krabice, která nese trochu tajuplný název *XS*.

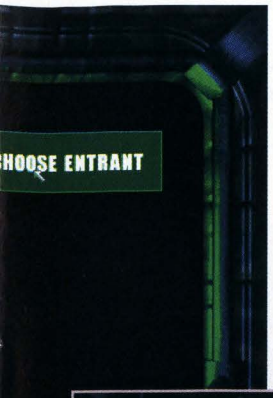
Krabice obsahuje jako vždy manuál, cédéčko a registrační kartu. Na tom se v budoucnosti asi máloco změní. Možná by vás ale zajímalo, že celý manuál je v češtině, což potěší zejména ty, kteří angličtině ještě zcela nepropadli, respektive z ní propadli. Manuál má asi dvacet stran, což je na akční hru až až. V manuálu máte samozřejmě popis všech zbraní a ovládání hry a abych nezapomněl, jsou zde hardwarové nároky, které jsou velice přehnané. Opravdu nevím, co si myslet o hře, která běhá jen ve VGA režimu (320x200 ve 256 barvách), ve kterém se na jakékoliv čtyřiosmšestce trhá až hanba. V manuálu je sice napsáno, že *XS* potřebuje Pentium, ale nevěřte tomu. Nevím, jak chtějí autoři obhájit jejich „pochybný" engine, protože, světe div se - ani Pentium 75 to na VGA plynule nezvládá. Pche. Sice si můžete vypnout textury, pak to rozchodíte snad na všem, ale vypadá to asi milionkrát hůř než *Wolfenstein*. Tak jsme si trochu zanadávali na hardwarové nároky a teď teda odhodíme manuál a hurá na instalaci, protože JE o co stát.

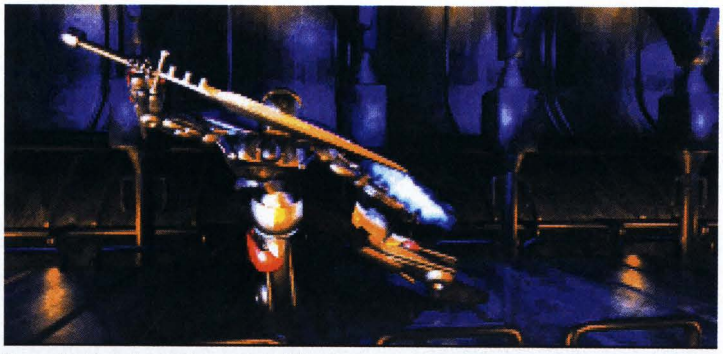


Nepřipomíná vám to onu pověstnou virtuální realitu?

Pokud byste si hru kupovali jen kvůli instalaci, pak by bylo *XS* nejprodávanější hrou všech dob společně s *Red Alertem*. Instalace je graficky ztvárněna fakt moc dobře. Obere vás asi o 30 nebo 120 MB na disku, přičemž těch třicet stačí i s double speed CD-ROM. Po instalaci následuje - ano támhle ten pán v první řadě to uhodl - HRA.

Z intra se celkem nic nedozvíte, (z téhle recenze asi taky ne - uvidíme) ale koukat se na něj dá. Po intru jste vrženi do menu. Nastavit si tady můžete hlavně obtížnost hry, přičemž EASY je nejjednodušší (kdo by to byl řekl?) a máte při ní zapnutou mapu, na které vidíte všechny protivníky, prostě nuda. Zajímavější je MEDIUM a HARD, které se liší už jen šikovností protivníků. Ale teď rychle, soupeři už jsou celí nedočkaví. Jen co si vyberete, jestli chcete hrát kampaň, nebo jednotlivé bitvy. Pak už jen zbývá výzbroj. V manuálu sice píšou, že každý protivník má jinou taktiku a že na každého platí něco jiného, ale mě se osvědčil nejvíce Omni Assault Cannon, který pálí tak rychle, že nestačíte nabíjet, (ba ne vy vůbec nenabíjíte a na začátku máte asi 600 nábojů, které ani nestihnete všechny vystřílet) a do druhé ruky (tlapy, paže, klepeta, jak je libo) Granade Launcher, odehrávají-li se mise v interiérech. Pokud se odehrávají venku, kde je hodně prostoru, pak je lepší do druhé ruky Zaměřovaný raketomet, na jehož jméno si nemůžu za živého boha vzpomenout. Další ze zbraní, které s sebou můžete nosit jsou granáty, miny, radiační bomby, plynové bomby. Ještě se vám mohou hodit světlice a čtyři kamery, které můžete kdekoliv odhodit a pak se do jejich pohledů přepínat. Před vstupem do arény se můžete podívat na statistiku





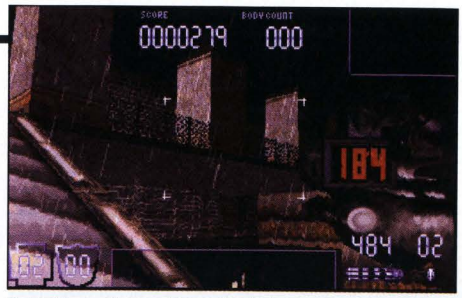
Soupeř asi umí s mečem, no uvidíme.

Vy neznáte Odina?

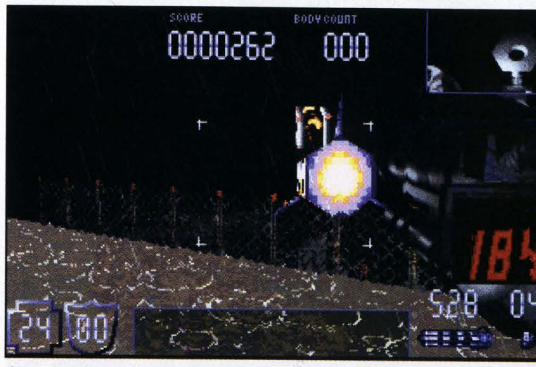
všech šedesáti bojovníků, která je vám v boji sice na houby, (lysohlávky mňam mňam) ale vypadá dobře, tak proč si jí za svoje těžce vydřené peníze nepřečíst. Ale to se již kamera přepíná do mého pohledu a já vstupuji do arény.

V jedné ruce držím rotační kulomet a v druhé raketomet. Po kapsách ještě pár min. Prostě těžká pohoda. Aréna vypadá jako podzemní garáže, a ještě ke všemu prší (to nebudou podzemní garáže, i když tak vypadají). První protivník na dohled. Zaměřuju ho raketometem a střílím. Zásah a... nic (Poznámka pro hráče *DOOMovek*, ve kterých jste zvyklí, že jedna rána dvouhlavňovým kamarádem, nedej bože raketometem stačí. V *XS* musíte do protivníka střílet nejsilnější zbraní asi 30 sekund. Záleží na vás, jestli vám to vyhovuje. Rozhodně je to originální). „Dobře, jasný, dyť to v manuálu bylo". Zaměřuji další raketu. Střílím ale pozdě, to již nepřítel mizí za nejbližším rohem a zatím do mně pálí někdo jiný. Běžím za ním, házu granáty a střílím z Assault Cannonu. Už už to vypadá, ale nepřítel mizí ve výtahu. Čekám na výtah až zase sjede dolů a nastupuju do něj. „To sou blbý fóry", on mi dal do výtahu minu. „Ta inteligence není zase tak špatná" Ale čert vem minu. Zrovna vidím pěkné zasklené okno. Běžím k němu, rozstřeluji ho Assault Cannonem a proskakuji ven. Do deště. Ten déšť je fakt super. To jsem v žádný *DOOMovce* neviděl. Do toho se ještě z dálky ozývá hřmění a občas se na obloze objeví i blesk. Takhle si vykračuju, nadšený z deště, když si najednou před sebou všimnu dvou bojujících robotů. V klídku si počkám, až dobojují a překvapenému výherci sbírám před nosem granáty a štíty od nepřítele. On to však nenechá jen tak a sleduje mně, když se snažím utéct. Problém je ten. že mně nejen sleduje, ale, že to do mně „kosí". „Shields on twenty procent", informuje suše ženský hlas. Vzpomínám si, že v manuálu bylo napsáno, že si můžu získávat štíty ze zničených robůtků. Támhle zrovna jeden letí. Jedna rána raketometu to jistí a já už sbírám nové štíty. Štíty zvyšují sebevědomí a já se otáčím a třemi ranami raketometem zabíjím již „načatého" soupeře. Arena complete - hlásá nápis v dolní části obrazovky. Nakonec (nebreč Pepíčku, všechno jednou končí) bych se rád zmínil o technické stránce hry:

Grafika je velice nápaditá a zjistíte, že vám ta VGA vůbec nevadí. Jediné, co je v SVGA



Exteriéry nejsou vůbec špatné.



Jen abych venku nenastydl.

jsou menu, která se autorům po grafické stránce opravdu povedla. Další z věcí jsou zvuky, které znějí „dost dobře". Většina akcí je namluvená celkem milým ženským hlasem a zvuky střelby se u jednotlivých zbraní opravdu liší. Hudba je v audio stopě přímo na CD a není vůbec špatná. Jiná by se k *XS* asi těžko hodila lépe. Výhody toho, že máte hudbu přímo na CD jsou hnedle dvě.

Já to nebyl. Pomóóóc!

Můžete si hudbu pouštět na svém CD přehrávači a nemusíte závidět kamarádům jejich SB64 AWE (já ho Casovi nezávidím, mně se prostě jen líbí), protože u vás to hraje, narozdíl od midi hudby, nachlup stejně. Co se týče rozsáhlosti hry, tak má alespoň podle manuálu 20 úrovní, což by se dalo autorům celkem věřit. Pokud je chcete dohrát všechny, tak strávíte na střední obtížnost u *XS* možná i něco přes týden, když nejste náruživí hráči, kteří radši ani nespí, dokud to nedohrajou. Já jsem skončil v 15 úrovni a celou dobu mně *XS* bavilo svojí vyváženou obtížností, nápaditostí misí a hlavně skvělou zábavou. Takže mi nezbývá nic jiného, než vám ho doporučit. A pokud vás přestane bavit hra v jednom, můžete se zahrát *XS* po síti proti „živým" soupeřům. A to vše vám nabízí jedna hra, která zabaví nejen *DOOMaře*. **—Twinsen**

Minimum: *486, 8 MB RAM, 2x CD, 20 MB HD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB16.* ***Testováno na:*** *Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 2 MB 3D akcel.* ***Firma:*** *SCI, leden 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

PC★★★★80

Phantasmagoria : A Puzzle of Flesh

Tomu, kdo viděl první díl, pouze probleskne hlavou: „Pane, Bože, už je to tady zase“

Až v sadomaso klubu poznáte pravou tvář vaší kolegyně Therese.

Vaše apartmá, jedno z mála míst, kde je poměrně klid.

Co všechno může být *Phantasmagoria?* Existují tři odpovědi (pokud znáte nějakou jinou, napište nám jí prosím na adresu redakce).

Phantasmagoria je :

a) soubor kouzelných obrazů vyvolaných pomocí optických přístrojů instalovaných v Londýně roku 1802.

b) lidový název pro jakousi splácanou nesmyslárnu (zde bysme ale mohli pokračovat v polemice nad slovem nesmyslárna).

c) zatím asi nejbrutálnější série počítačových her, jejichž tvůrci si nekladou žádné meze.

Strašně rád bych se rozepsal o oněch optických přístrojích, ale něco mi napovídá, že bych se měl zaměřit spíše na třetí položku, a to konkrétně na druhý díl *Phantasmagorie* honosící se podtitulem *A Puzzle of Flesh* (v překladu tedy *Skládačka z masa).*

„Ho, ho. Skládačka z masa. Zase reklamní trik, jak nachytat co nejvíce nezletilých hráčů na krvavý, do 18 let nepřístupný špek“, řekne si osoba neznalá prvního dílu. Ovšem každý, kdo

Děti, čím se živý běžný hlodavec? Ne, Pepíčku. Lidským srdcem se běžný hlodavec neživý.

Závěrečné rozhodnutí mezi lidskou rasou a Tresholdem

Phantasmagorii spatřil a zrovna teď se přihlouple netlemí v psychiatrické léčebně, si jen prohrábne zbylé prošedivělé vlasy a pod vousy si pronese něco ve smyslu jako:“Pane Bože, už je to tady zase.“ Strach je to vskutku oprávněný, protože jestli vám po prvním díle nějaké vlasy na hlavě opravdu zbyly, tak vám je druhý díl buď bezpečně odstraní a nebo je také možné, že vám zděšením narostou nové.

Phantasmagoria - film.

„Uff, kterej sadista to napsal. Jen co jsem usnul, už jsem prožíval jednu noční můru za druhou a navíc mě manželka pořád budila, že řvu ze spaní a pořád mlátím okolo sebe rukama. Určitě to byla zase Roberta Williams. To bych od ní po těch roztomiloučkejch King's Questech nečekal.“

„Kdepak rejžo, Lorelei Shannon, nějaká nová scénáristka, ale v hlavě to určitě taky nemá v pořádku.“

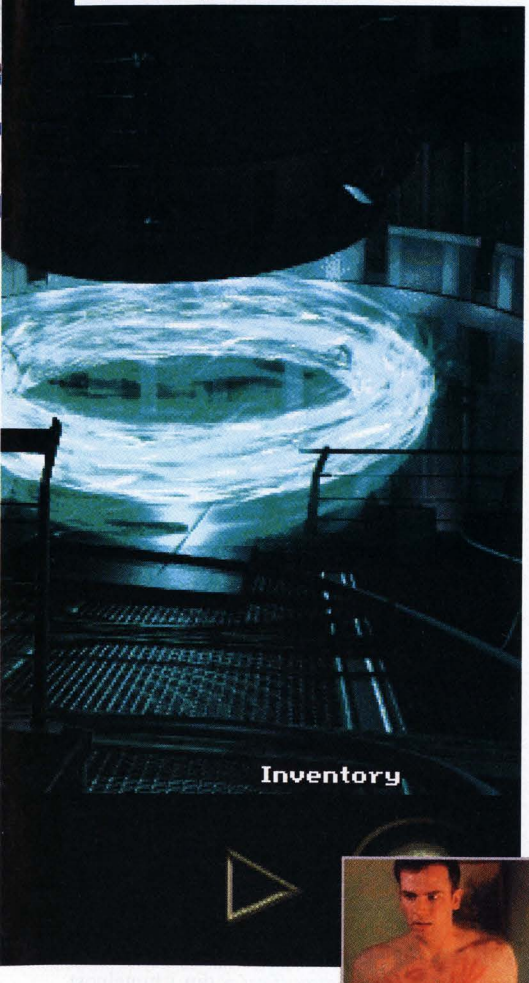
„Hmm. Je to sice dobrý, ale bude to strašně pracný a nákladný. Vem si jen některý rekvizity - jednu kompletní sadu řeznickýho náčiní, širokou škálu bičů, koženejch oblečků a dalších srandiček pro ten sadomaso klub a pak ještě tak dvě tuny kečupu.“

„Malinovka je levnější.“

„No jo, máš pravdu. Stejně to bude zajímavý, jak to budem točit. Třeba tu chvějící se hroudu masa, která zbyde z doktorky.“

„To se zvládne. Horší budou ty drobný halucinace. Každá trvá tak pět vteřin, ale je jich tam snad sto.“

Nepoznáš teleport dube?



Jen co se stačíte se svými přáteli pořádně seznámit, už je začnete ztrácet.

SROVNÁNÍ

SYNNERGIST. Možná si řeknete, že jsem se zbláznil, když chci srovnávat *Phantasmagorii* se *Synnergistem*. Ovšem tyto hry jsou si neskutečně podobné. Vraždy, krev, halucinace, pobyt v psychiatrické léčebně a další podivnosti včetně atmosféry strachu a nejistoty, to všechno najdete v obou titulech. Když jsem psal recenzi na Synnergist, zmínil jsem se, že kdyby měl alespoň trochu obstojné technické zpracování, byl by silně nadprůměrný. Ve snu mě nenapadlo, že pár měsíců na to budu testovat přesně takovou hru, jakou jsem měl tehdy namysli, a to v provedení po grafické a zvukové stránce naprosto totálním.

Než se rozhodnete pro jakékoliv SM flirtování, pomyslete na to, že to může mít i dlouhodobé následky.

„Co bys nechtěl, tady nejsi u Disneye“

Připravte se na film. Na hromadu filmových sekvencí, které se nevyhýbají vůbec ničemu. Halucinace, násilí, vraždy, erotika, emoce, prostě všechno, co musí dobrý horor mít. To a mnoho dalšího najdete právě ve *Phantasmagorii II*.

Ovšem jak staré přísloví praví, všeho moc škodí. Nevím, jak u méně odolných jedinců, ale otrlejší hráč bude tak dlouho se zaujetím pozorovat úvodní pramínky krve, dokud se nestane imunní (můj případ, zhruba po třetině hry) a pak si začne v krvavém moři třeba surfovat, aniž by hnul brvou. V tuto chvíli vás můžou vyvést z míry pouze umrtí vašich přátel, která jsou provedena tak chutnými způsoby, že bych je nepřál ani svojí kantorce na matiku nebo pozdrav od Telecomu za minulý měsíc. Většina doplňkových halucinací vám v tomto stádiu přijde již zcela standardní a jaksi normální (znáte to, najednou máte v ruce rozmačkanou oční bulvu nebo něco podobného, prostě nuda).

Samozřejmě, že těžko uděláte dobrou hru pouze z nesouvislých pološílených a úchylných scén. Zprvu tak *Phantasmagoria* vypadá, když ještě netušíte, o co se jedná a při sebemenším pohybu právě nějakou takovou scénu shlédnete. Brzy ale zjistíte, že je všechno v naprostém pořádku a že veškeré halucinace a ostatní vidiny mají svůj odůvodněný původ. Jako pramen všech podivností se ukáže záhadné úmrtí vašeho otce, přísně tajný výzkum ve firmě, kde jste zaměstnaný a vzpomínky na psychiatrickou léčebnu a na matku, která s vámi v mládí ve svých volných chvílích hrála rozkošné společenské hry jako například na elektrické křeslo, velký ostrý nůž či stříhání vlasů zahradnickými nůžkami. Záhada za záhadou, e-mail z pekla, sadomasochistická přítelkyně a stále sílící šílenství.

Phantasmagoria - hra

„Viděl jsi už některý hotový filmový šoty?“

„Několik, pěkný. Mám ale strach, aby se nezapomnělo taky na faktor hry. Víš, aby hráč strávil víc času přemýšlením, než vyměňováním céděček.“

„Neboj. Jsou tam přece předměty. Sbíráš je, používáš je, kombinuješ je. Nebo aspoň tak si to měl naprogramovat.“

„Ale jo, to tam je. Nemusíme se bát nařčení, že se jedná o další interaktivní film bez interakce. Jenže hra tě pořád vede za ručičku, chybí tu naprostá volnost. V několika pasážích nemáš vůbec žádnou volbu, můžeš kliknout vždycky jen na jeden objekt.“

„Nepřeháněj, zas tak hrozný to není. Třeba komunikace s počítačem, e-maily, logování se přes cizí lidi. Je to zábavný i když při tom musíš přemejšlet.“

„Hmm, snad máš pravdu.“

Je pravda, že u *Phantasmagorie II* se na samotnou hru naštěstí nezapomnělo. Sice je to spíše interaktivní film s prvky adventure než adventure s prvky interaktivního filmu, ale výsledek není vůbec špatný. Je to asi jediná stránka hry, kde by se dalo něco výrazně vylepšovat, ovšem na druhou stranu, nic není dokonalé (kromě Simpsonů a Černé zmije, pochopitelně). Podstatné je, že při hře musíte používat i mozek a ne jenom trapně sledovat jednu animaci za druhou, jako v mnoha jiných hrách. *Phantasmagorie - A Puzzle of Flesh* se tak společně s *Gabrielem Knightem II* řadí do čela nepočetné skupinky interaktivních filmů, u kterých můžeme toto označení vyslovit bez ironického tónu. A pokud vezmeme v úvahu, že *Phantasmagorie* zároveň spadá do kategorie hororových her nejtvrdšího ražení, kde je snad ještě méně zástupců, není těžké usoudit, že se jedná o něco výjimečného. Neběhal-li vám již dlouho mráz po zádech, případně nemáte-li dobrou inspiraci pro temné sny, pak vám *Phantasmagoria* velmi dobře poslouží. **—Marek**

Minimum: *486, 12 MB RAM, Win95, 3x CD, SB.* ***Doporučeno:*** *Pentium , 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium, 32 MB RAM, 3x CD, SB 32.* ***Firma:*** *Sierra On-Line, únor 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

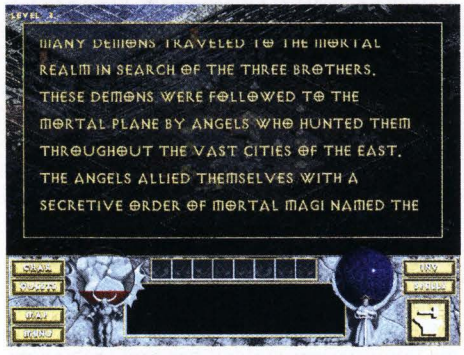
PC★★★★79

Diablo

Diablo je konečně na světě. Je však opravdu tak skvělé, jak nám už víc než rok tvrdí Blizzardi?

Vchod do nejrozsáhlejšího dungeonu, který jsem v životě viděl. Taky se vám stane osudným. Má víc než jedenáct levelů.

Mapu vidíte ze stejného pohledu jako svého hrdinu. Bez ní se nehnete.



To je ono ztemnělé okno, ve kterém se pomalu posouvá text směrem nahoru.

Mírumilovné království Khandaras bylo jednoho dne napadeno vojenskými jednotkami Temna. Terorizovaní civilisté, pleněné vesnice a zničená úroda. Kdo jiný než vy se tedy může vydat do doupěte Temna, aby zničil samotného Diabla - vládce nepřátel a osvobodit zajatého krále?

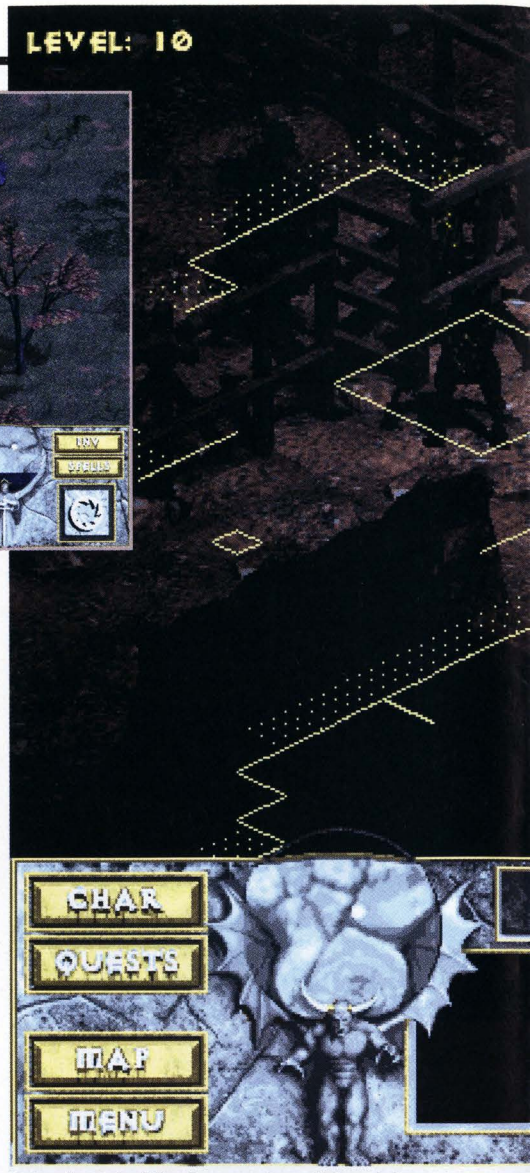
Před několika lety mezi nás *Blizzard,* tvůrce slavného a geniálního *Warcraftu II,* vyhodil zprávu o tom, že chystá RPG s revolučním zpra-

Tenhle teleport je vyvolaný kouzlem Town Portal. Opravdu se vám hodí. Můžete si sem chodit nakupovat léčivé lektvary, když máte málo životů.

Souboj se zlým obrem Kolodějem. Bude to fuška, ale já to zmáknu.

cováním. Nikdo však nevěděl, v čem by mohlo být *Diablo* lepší než všechny ostatní RPG a adventury. Postupem času jsme se dozvídali víc a víc. Super geniální grafika, skvělá hratelnost, špičková hudba, neodolatelné zvuky, nádherné hi-tech animace a hlášky podobného typu. Jednoho dne, myslím, že to bylo někde na ECTS, *Blizzardi* opravdu konečně předvedli beta verzi hry. Rozpoutaly se divoké debaty o tom, jestli bude nebo nebude mít *Diablo* úspěch. Teď se tedy podívejme, jak to všechno dopadlo a kdo měl nakonec pravdu.

Grafické zpracování. Normálně bych asi nezačínal grafickým zpracováním, ale v tomto případě udělám výjimku. Je totiž úplně skvělé. Autorům se zde podařilo pomocí grafiky dosáhnout skvělé atmosféry. Všechno kolem vás je temné a ve vaší blízkosti zase osvětlené, podle toho, jak je od vás určitý předmět vzdálený. To jsou, ale jenom světelné efekty, které jsou v poslední době standardem. Ale když se podíváte na obrázky, které tady někde kolem létají, zjistíte, že všechny postavy jsou, jak už je to u *Blizzardů* zvykem, do detailů vykreslené. Hlavní hrdina v ruce opravdu třímá zbraň, kterou jste mu dali v inventoráři a stejně tak s ní i máchá. To znamená, že jestli je tam něco kolem padesáti (pouze odhaduju) zbraní, pak si na téhle hře chlapci a děvčata z *Blizzardu* dali opravdu hodně záležet. Vy to na obrázcích nevidíte, ale všechny postavy jsou úplně nádherně rozanimované.



Takový shluk příšer je opravdu veliký problém. Ale určitě se z toho dostanu.

Nemrtví se kolébají ze strany na stranu a tlustí obři „Kolodějové" (tak jim říkám já) se zase nepohybují nijak rychle. Například takové kostry jsou docela svižné. Ovšem nejlépe je na tom váš hrdina, který dokáže zdrhnout v podstatě komukoliv. To už se ale zase dostáváme od věci. SVGA grafika je prostě úplně geniální a skvěle dotahuje celkovou atmosféru a tím i hratelnost celé hry.

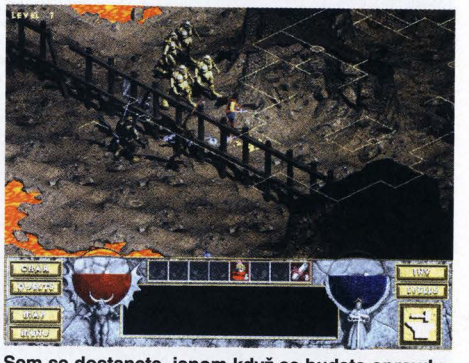
Hudba a zvuky: Takže nejdřív ta hudba. Ta je, stejně jako grafika, úplně dokonalá. Ve městě hraje hudba, kterou byste tam čekali. Ne moc veselá, ne smutná. Tím, že v ní má velkou roli kytara se stává muzika u *Diabla* trochu atypická oproti jiným hrám, ale opravdu se sem hodí. Úplně jinou hudbu zaslechnete, přejdete-li do podzemí. Zde, oproti hudbě z města, mají hlavní slovo bubny a basy, které jsou u temné a pochmurné muziky neodmyslitelné. Ovšem teď si asi představujete nějaké bezduché, bezhlavé a nechutné mlácení do bubnů. Tak tuto myšlenku okamžitě zažeňte, zadupejte a spláchněte. Zkuste si představit hudbu, kde první chvíli hrají bubny, které jsou po chvilce střídány tajemnými zvuky. No zvuky. Zní to jako když jste ve *Warcraftovi* dvoj-

Tak takhle jednou bude vypadat i vaše postava, ale musíte se hóóódně moc snažit.

ce kliknuli na kostel (prostě takové to masové šeptání při modlitbě). Tak a teď si představte, jak se tyhle dvě věci navzájem pomaloučku střídají. Úžasná představa a ještě lepší realita. Po téhle stránce se hudebníci od *Blizzardů* opravdu vytáhli. Když si k tomu ještě přimyslíte šestnácti bitové stereo u Sound Blastera AWE-32, pak si, po této stránce, opravdu není na co stěžovat. Ještě ke zvukům. Jak už to poslední dobou bývá zvykem, všechny rozhovory jsou tu namluvené. A to opravdovými profesionály. V některých hrách to totiž autoři vyřeší tak, že seženou čtyři nebo pět lidí a každý z nich mluví třeba za tři postavy. To se u *Diabla* naštěstí nestalo. Tady však nejsou plně namluvené jenom postavy. Teda, abyste tomu dobře rozuměli - když si chcete přečíst nějakou knihu, pojede vám text po ztemnělém okně na obrazovce směrem nahoru a současně i čten. Teď se, ale podívejme i na „normální zvuky". Zkrátka oheň je slyšet opravdu jako oheň a ne jako nějaké trapné šumění rádia. Vaši nepřátelé, stejně jako vy, řvou když jsou zasaženi a vydávají hrůzné skřeky, když jim mečem trochu pošimráte levou komoru srdce zevnitř. To je ale všem určitě jasné a já se o tom snad ani nemusím zmiňovat.

V roce 1994 nebo 1995, či kdy bylo *Diablo* vlastně ohlášeno jsme myslel, že to bude čisté RPG. Postupem času jsem se však z různých zdrojů, ať už důvěryhodných nebo ne, dozvěděl, že bude také kombinované s adventurou. Čím víc bylo *Diablo* odkládáno, tím víc jsem se na *Diabla* těšil. V podstatě kvůli tomu, že *Blizzardi* bombardovali internet záplavami nových obrázků, novinek a nápadů ze hry. Ale jak to nakonec všechno dopadlo? Když jsem přišel z redakce s originálním *Diablem* v podpaží a strčil jedno jediné cédéčko do mého stroje, nastalo velké překvapení. *Diablo* běhá ve Windows 95 only. Má reakce se dala předpokládat. Doufal jsem, že *Diablo* nedopadlo tak, jako jiné hry a bude se dát hrát i na obyčejnějším Pentiu. Mé obavy se ukázaly liché a já jsem se, pln očekávání, pustil do hraní. Nejdřív jsem hru jen tak oťukával. Pak jsem se v jednu hodinu v noci probral, abych vyjedl lednici a jal jsem se pokračovat v pařbě. Už uplynuly čtyři dny od doby, co jsem si *Diabla* donesl domů a já teď smolím tadytu recenzi na dvě stránky. Podle mě je *Diablo* opravdu skvělá hra. Není to, ale obyčejné RPG, jak by se mohlo na první pohled zdát. Já bych spíš řekl arkáda s prvky RPG a adventury nebo RPG s prvky arkády, kombinované s adventurou. To už je na vás. Teď se asi ptáte, proč ta arkáda. Souboje neodehrávají na kola, ale real-timově. To však bylo u *Daggerfallu* taky a bylo to RPG. Tady však arkádu poznáte podle toho, že na vás v podstatě nikdy neútočí jediný bojovník, ale většinou tak deset a někdy i víc. Vyskytuje se tu i místo, které se jmenuje Chamber of Bones, kde v podstatě nepřátelé neubývají. Je zde skryta snad veškerá smrt světa. Tak podle toho tedy ta arkáda. Teď se zase ptáte, jestli tam zbylo i nějaké to místo pro RPG. Když začínáte, máte na výběr ze tří postav. Kouzelníka, bojovníka a rogue (to je asi něco mezi válečníkem a mágem). Já jsem hrál za bojovníka. Zkoušel jsem to i za wizardera, ale na holá síla je holt holá síla. Podle mě je to za válečníka mnohem zábavnější, ale to je jen a jen věcí názoru. Manuál má asi deset stránek, kde se dozvíte, že síly Světla a Temna vedou Věčnou válku již od stvoření světa. Vy jste jeden z vyvolených, kteří mají Temno porazit. Toho dosáhnete tak, že zabijete Diabla a osvobodíte vašeho krále.

Teď jsem zrovna ve městě. Kromě toho dungeonu, který tady taky někde lítá, je tohle místo nejfrekventovanější z celé hry.



Sem se dostanete, jenom když se budete opravdu snažit. Jestli nemáte postavu aspoň na dvanácté úrovni, rovnou to zabalte.

Závěr: *Diablo* je skvělá hra s dobrým příběhem a dějem a skvělým grafickým zpracováním. Určitě ji doporučuji každému, kdo má rád akci a RPG. **—Lobin XXV.**

Hru zapůjčila firma JRC !!!

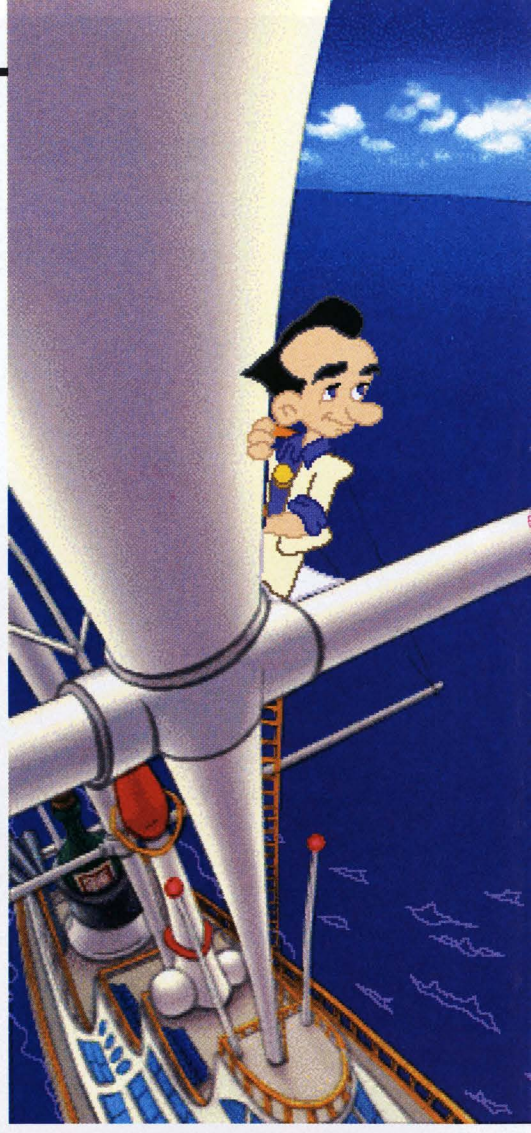
Minimum: *Pentium/60, 8 RAM, 2x CD, zvuk. karta, SVGA,Win95.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100, 16 RAM, 6x CD, AWE-32.* ***Testováno na:*** *Pentium/100,16 RAM, 8x CD, AWE-32, 1 MB SVGA,* ***Firma:*** *Blizzard, leden 1997.*

PC★★★★★90

Leisure Suit Larry 7 - Love for Sail!

I'm Larry. Heh. Larry Laffer.

Larry zkouší vlastnoručně opravený záchod.



Nostalgie. Když si vzpomenu, jak jsem před šesti či sedmi lety na stařičké 286ce hrál první díl Larryho s EGA grafikou, přepadne mně vlna nostalgie. Na tu dobu perfektní grafika, skvělá hratelnost, bezvadný humor Al Lowa, to všechno jsme děsně žrali. Po spoustě let firma *Sierra* vydává už sedmý díl nekonečné ságy příběhů sukničkáře Larryho Laffera. Nyní už samozřejmě plně namluvený a v tradičním SVGA kabátě.

Knihovnice byla nejdřív pěknej suchar...

...ale Larry ji to odnaučil.

Příběh. Známý proutník Larry Laffer si užívá v hotelovém pokoji s bezvadnou kočkou. Z pokoje se ozývá chvíli rozverný smích a chvíli vzdechy rozdováděné dvojice, užívající si život plnými doušky. Láskyplné řečí o nejkrásnější noci v celém Larryho životě nejsou ničím neobvyklým.

Ráno Larry procitne v posteli hotelového pokoje s krásnou slečnou vedle sebe. Jindy by to bylo nádherné probuzení, ale dnes to neskončilo tak, jak si Larry představoval. Když chtěl vstát a obléci se tu zjistil, že má ruce připoutané k posteli. Okamžitě si uvědomil, že se mu to vlastně nelíbí a začal sebou škubat. Jeho noční společnice si zapálila cigaretu a evidentně se dobře bavila Larryho utrpením. Po chvíli mu slečna nabídla svou cigaretu. Když se Larry pokusil zaprotestovat, vrazila mu cigáro do násilím pusy. Larry zaprotestoval, že prý nekouří, ale měl smůlu. V noci milá, nyní silně nepříjemná, slečinka nechala chudáka Larryho na pospas osudu a odešla si zřejmě hledat dalšího ubožáka. Z té cigarety se Larrymu po chvíli udělalo hrozně zle, ale snažil se to vydržet. Bohužel to nešlo moc dlouho a tak se rozkašlal. A to byla veliká chyba. Cigaretu mu vypadla a skončila na velké posteli hotelového pokoje. Ta se vznítila. Začal sebou cukat a házet. Snažil se dostat z pout. Hasiči, vyzývající k opuštění hořící budovy, na klidu taky nepřidají. „Musím myslet a nepanikařit", pomyslel si vystrašený Larry. Rozhlédl se po pokoji a spatřil na nočním stolku soupravu na šití. Pokusil se tam nohou dosáhnout a když se mu to podařilo, podíval se co vlastně šitíčko obsahuje zajímavého. Našel jen jehlu a zazoufal si. Najednou ho napadlo, že jehla by se dala použít k otevření pout, jako to dělají zloději se zámky. Nějak mu to ale nešlo, protože by to chtělo tu jehlu něčím ohnout. Na druhém stolku si všiml kleští. „K čemu tu má kleště?", napadlo ho, ale dál se tím nezabýval. Pomocí kleští se mu podařilo ohnout jehlu, kterou pak konečně otevřel zámky na poutech. Ještě ale nebyl ze všeho venku. Vyběhl z ložnice do pokoje, jež ústil na velký balkón. Larry se odhodlaně rozběhl proti skleněným dveřím vedoucím na svobodu. Ozval se řinkot skla a Larry tvrdě dopadl na podlahu balkónu. Celý pořezaný a se střepy zabodanými do celého těla si všimnul jakési fotky, ležící na podlaze. Rychle ji strčil do svých tygrovaných slipů a rozběhl se k okraji balkónu. Spatřil bazén... Rozběh... Skok... Pád... Dopad... Aůůůůůíí! Larry obkročmo na velikém

Já se nebójim. Já se nebójim. Já se ...

kaktusu. Kde se vzal tu se vzal reportér a hned se začal dotěrně ptát, co teď bude Larry dělat dál. Ten si vzpoměl na fotku, kterou našel. Na ní byla nádherná zaoceánská loď se jménem **P.M.S.BOUNCY.** Podíval se na ni a na kameru řekl: „Co dál? Pojedu na tuhle loď."

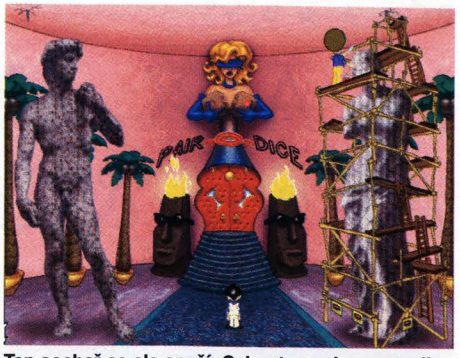
Tecnické zpracování? Jestli jste hráli Larryho pětku nebo šestku, tak jste si určitě zvykli na kreslenou grafiku. A nejinak je tomu i v dalším ze sedmi dílů. Styl se sice trochu změnil a grafika byla předělána do SVGA, ale stále je to ten starý dobrý *Leisure Suit Larry.* Grafika je velmi profesionálně zpracovaná. Animace postavy Larryho i všech ostatních postav je skvělá, super, dokonalá, boží a vůbec. Můžete si myslet co chcete, ale mě se animace postav v *Larrym* děsně líbí. V každé lokaci je spousta doprovodných animací jako voda ve vířivém bazénku, lidí v kasinu, sochař, tvořící obrovskou Venuši, a takhle bych mohl pokračovat ještě dlouho. Grafika je prostě skvělá a kdo to ještě nepochopil, tak toho silně lituju.

Kapitolou samou pro sebe je kurzor, myšítko nebo jak kdo chce. Kurzor je ve tvaru velkého prezervativu, který se rozroluje, když ukážete na předmět, který si můžete vzít nebo jinak použít. Kurzor je nejen legrační, ale také funkční (a nejen ve hře). U každého předmětu máte k dispozici jiné příkazy a také netradiční volbu *Other....* Pomocí tohoto šikovného příkazu můžete Larrymu zadávat i příkazy, které vás jenom napadnou. Není to však jenom nějaká vymoženost, ale používání volby *Other...* je nutné k dohrání hry (viz. návod).

A tady ho máme, fešáka.

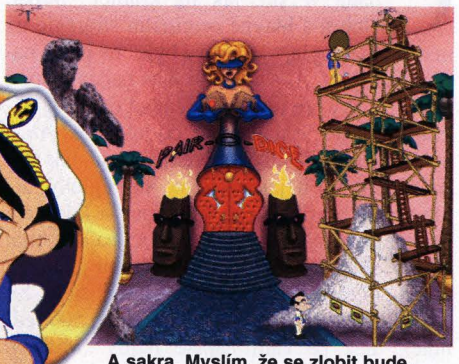
Co uslyšíte? Hudba je jednou z nejlepších součástí hry. Perfektní a chytlavé melodie provázející hru ihned každého zaujmou. Hudba se mění podle situace, ve které se Larry nachází a tak v atriu hraje veselá skladba na piano, u trezoru hraje napínavá skladba zatímco u převychované knihovnice zní pomalá a intimní melodie. Slovo doprovodná tady nabývá svůj pravý význam a je nutno říci, že hudba se ke hře skvěle sedí.

Nejinak je to také s namluvením postav a ozvučením předmětů a Larryho akcí. Hru zřejmě namlouvali profesionální herci a herečky a musím říct, že se jim to povedlo na výbornou. Každá postava ve hře má svůj hlas, který se k ní bezvadně hodí. Také spousta předmětů ve hře má svoje zvuky. Pianista v atriu si hraje na piáno, zazobanci v kasinu si objednávají pití... všechno to má prostě skvělé samply.



Ten sochař se ale snaží. Celou tu sochu postavil z hracích kostek...

...a jistě se nebude zlobit, když si jich pár vezmu.



A sakra. Myslím, že se zlobit bude.

Jak se to vůbec hraje? Hratelnost a schopnost téhle hry vtáhnout vás do děje je ohromná. Už od začátku vás hra chytne a nepustí vás, dokud neskončíte. Vynikající ovládání, které jsem nakousnul již v části o grafice, je velice příjemné a rychle jej pochopí i adventure - začátečníci. Hra je většinou docela logická, ale to neznamená, že je lehce dohratelná. Autoři zvolili střední obtížnost, a tak se ve hře uplatní jak začátečníci, tak pokročilejší hráči.

A jak že to teda všechno dopadlo?

Jelikož jsem spíše adventurista, bude konečný verdikt možná znít trochu euforicky, ale *Leisure Suit Larry - Love for Sail!* je opravdu vynikající hra. Skvělá grafika, pěkná hudba a zvuky a hlavně nepřekonatelný humor Al Lowa to všechno dělá nového Larryho jednou z nejlepších her současné herní scény. **—Case**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM pro DOS, 12 MB RAM pro Windows, 2x CD, 22 MB HDD, myš.* ***Doporučeno:*** *jako minimum.* ***Testováno na:*** *486DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB AWE64.* ***Firma:*** *Sierra On-Line.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

PC★★★★88

M. A. X. - Mechanized Assault & Exploration

„Od hráčů pro hráče“, tak zní logo Interplay. A něco na něm bude.

„Trochu“ lepší tančík.

Tak tady to vegetací rozhodně nehýří.

Travička zelená, to je moje potěšení.

Českej návod? A tlustej? No jestli to vypadá ve hře jak na krabici.. Super. Dobrá a hlavně originální strategie už tu dlouho nebyla.“ - Takové bylo mé první nadšení z hry *M. A. X.* Teď mi jistě nadáváte pod vousy - „Prý, že tu dlouho žádná dobrá a originální strategie nebyla. A co jako *Red Alert* a *Star general?!*“. Abych řekl pravdu, tak *Red Alert* není ani nějak extrovně strategický, ale jde spíš o postřeh, o to všimnout si kde vám napadají základnu, kdo vám útočí na kombajn a ke všemu musíte klikat na výrobu jednotek jak šílení, protože při trochu „hutnějších“ bitvách (zvláště po síti) přijdete třeba o 500 jednotek, než se vám napíše nápis „Mission Accomplished“. A originalita? Darmo mluvit. Autoři si možná nevšimli, že se moc neliší od *Warcrafta 1 a 2,* od *Duny 2,* od *C&C,* od *Slavs* a od dalších podobných her. A důvod proč obviňuji *Star Generala?* Sice je to perfektní pařba, zvlášť ve dvou na jednom počítači, ale *Panzer, Allied* a *Fantasy General* vám nic neříká? Na jedno brdo. Sice dobrý, ale stejný (Doufám, že to nečte jeden kamarád ze třídy, ten nedá na *„Generály“* dopustit). To autoři *M. A. X.u* teprve přišli z celkem originální strategií. Příběh je sice celkem „otřelý“, ale jde to. V podstatě jde o bitvy vesmírných ras při kolonizaci planet. Vy a váš mozek jste napojeni na řídící centrum počítače, aby jste mohli co nejlépe ovládat bitvy (to sem teda dopad). Alespoň to se dozvíte z velmi působivého intra, pravděpodobně dělaného v Lightwavu, i když ostatním programům bych nerad křivdil, a které bude asi jedno z těch lepších, co jste kdy viděli.

Základní menu hry obsahuje mnoho položek, o kterých se budu zmiňovat jenom stručně - *M. A. X.* jde hrát po síti a dokonce ve dvou hráčích na jednom počítači. Menu vám nabízí kampaň, tréninkové mise, prostě všechno, na co si vzpomenete. Před bitvou si můžete nastavit jednu ze šesti obtížností a buďte si jisti, že na nejtěžší dostanete opravdu zabrat a budete muset být napojeni na kapačku s umělou stravou, jak se do hry zažerete. Pokud se lekáte obtížnosti a složitosti hry, nejste daleko od pravdy, ale stostránkový a ještě ke všemu český manuál je napsán velice přehledně, včetně informací o všech jednotkách a nebude problém všechno pochopit, o to pak budete mít větší radost ze hry. A teď jedna zajímavá věc - *M. A. X.* můžete hrát jak na tahy, jako třeba zmiňovaného *Panzer Generala,* tak i simultánně, což je velmi podobné realtime strategii. V celé hře se setkáte téměř s padesáti jednotkami, což je asi tak stejně jako v *Panzer Generalovi,* když to ale srovnáte s *Red Alertem...* ne už nebudu *Red Alert* napadat, protože je to podle mě dost odlišná hra. Co si všimnete stylu hry, spočívá samozřejmě ve stavbě vlastních základen, jednotek a těžení. Těžit můžete nerostné zdroje, palivo a zlato, které pak využíváte k další výrobě. Zajímavé by bylo zmínit se o stavbě budov. V *M. A. X.u* je nestavíte jak jste asi zvyklí „jen tak“, ale máte na to speciální auto, kterým můžete postavit základnu kde se vám zamane.

Nepřítel na radaru. Já mu dám!

M. A. X. vůbec nepatřil mezi velmi očekávané hry a sem tam se něco proslechlo bez nějaké bombastické reklamy a je vidět, že hry, které vyjdou nečekaně taky nečekaně překvapí. Jediné, co bych vám o *M. A. X.u* napsal ještě pozitivního, je to, že ho hraju asi týden a zatím mně neustále baví a překvapuje svojí originalitou. To prostě musíte zažít na vlastní kůži (mozek). Proto neváhejte, v prodejně jich může být už jen pár posledních...

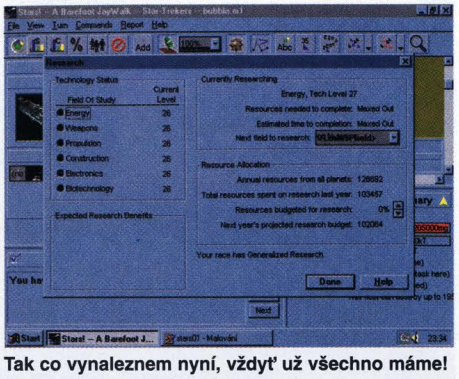
Suma sumárum. Pokud jste hráli nebo snad dokonce dohráli (což vám stejně nevěřím) *Panzer* nebo jiného *Generala,* nemůžete si za své peníze lépe vybrat. A pokud se kloníte spíš k *Red Alertovi,* pak pro vás bude asi lepší si počkat na *KKnD,* protože *M.A.X.* je hlavně pro fajnšmekry. **—Twinsen**

Minimum: *486, 8 MB RAM, 2x CD, 25 MB HD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/90, 16 MB RAM, 4x CD, 400 MB HD, SB32.* ***Testováno na:*** *Pentium/120, 16 MB RAM, 2x CD, SB16, 2 MB 3D akcel.* ***Firma:*** *Interplay, leden 1995.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

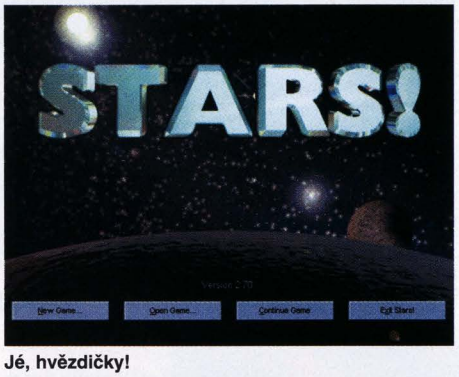
PC★★★★88

Stars!

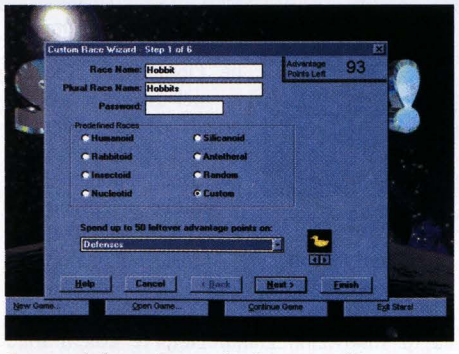
Nejrozsáhlejší vesmírná strategie jakou jsem viděl. A to jsem jich viděl spoustu!



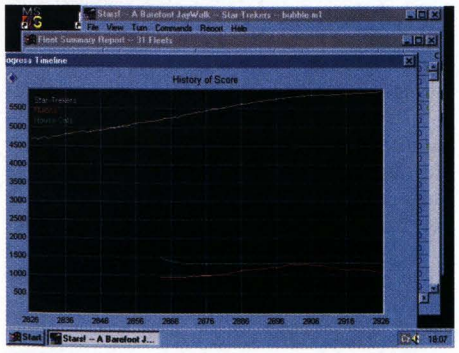
Tak co vynaleznem nyní, vždyť už všechno máme!



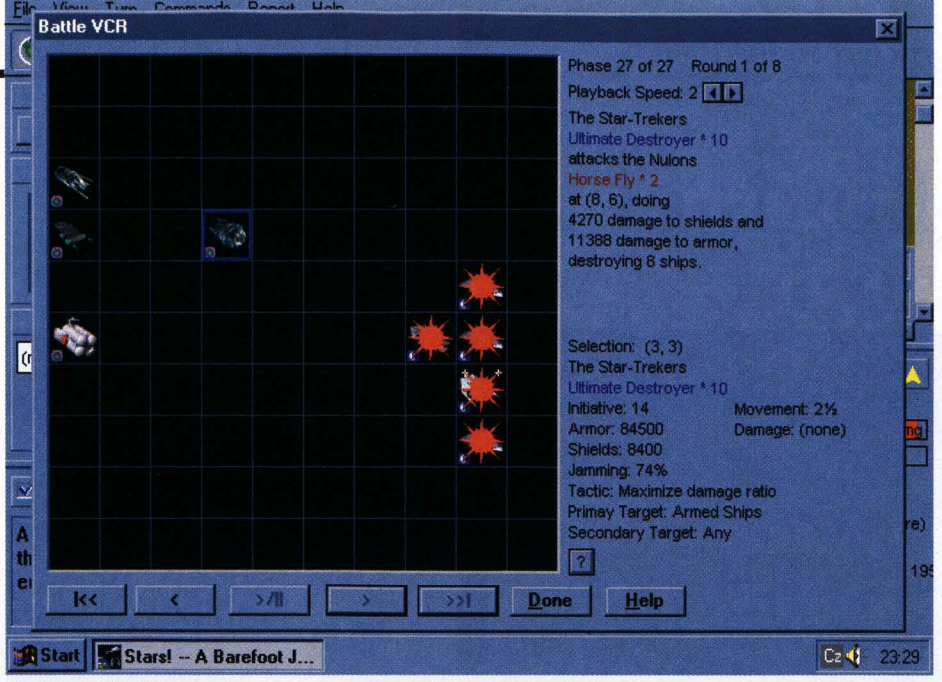
Jé, hvězdičky!



Generování rasy jsem měl vždy nejraději.



Windows jsou prostě Windows - samá okna kam se jen podíváš.



Vesmírná bitva jak se patří.

Tak se mi zdá, že se nám s vesmírnými strategiemi nějak roztrhl pytel. Není to totiž dávno co jsem hrál *Fragile Allegiance,* hru v níž bylo cílem dobýt co nejvíce asteroidů, zničit co nejvíce konkurenčních společností a vytěžit co nejvíce nerostů, a proto mě poněkud překvapilo, že po necelém měsíci se v redakci objevila hra *Stars!,* která *Fragile Allegiance* až nápadně připomínala. Ve *Stars!* se totiž také dobývá, také ničí a také těží - a to všechno se děje v „úchvatném" prostředí Windows. Já osobně nemám rád Windows ani žádné programy Windows požadující, ale v případě této hry je považuji za nejlepší řešení. *Stars!* je totiž tak neuvěřitelně rozsáhlá a složitá hra, že není jiné řešení než spousta oken a okýnek. Zajímavé je, že *Stars!* zabírají na hardisku pouhých 5MB a z CD si berou jenom muziku.

A o čem tedy *Stars!* jsou? O ničem jiném než o vesmíru. Představujete jednu z několika ras, které se ve vesmíru (ten je v této hře ohraničen - viz. „bublinová teorie" v manuálu) vyskytují. Tuto rasu si můžete buď vybrat z několika již vytvořených (Humanoidi, Rabbitoidi a podobní „oidi"), nebo si ji můžete sami vygenerovat (to bych ovšem doporučoval až zkušenějším hráčům). Se svou rasou začínáte na základní planetě. Tam stavíte továrny, doly, rakety a vynalézáte nové technologie. Při osídlování planet je důležité, zda-li jsou obyvatelné pro vaši rasu. Každá planeta je totiž dána třemi vlastnostmi (teplotou, radioaktivitou a gravitací) a každá rasa potřebuje jiné životní podmínky. Planety, které vaší rase nevyhovují, se tedy musí přetvářet, což je poměrně zdlouhavý proces. *Stars!,* narozdíl od *Fragile Allegiance,* jsou hra kolová a tak ta „zdlouhavost" ani tolik nepřijde (musíte ovšem hrát rychle). Každé kolo představuje jeden rok, a tak se ve vývoji vašich technologií můžou udát až převratné změny. Vaše lodě a hvězdné základny si „sestavujete" z vynalezených součástí (motory, radary, děla, torpéda), a tak můžete vynalézat buď tyto jednotlivé součásti, nebo nové typy lodí (ty však musíte znovu sestavit z vám známých součástí). Důležitá je však také těžba nerostů, jelikož v této hře nejsou žádné peníze, jsou nerosty jediná věc, která vás (kromě nepřátel), může omezovat ve výrobě. Stars! jsou ovšem převážně válečná strategie (je sice možné hrát spíše kolonizační typ hry, ale bitvám se stejně nevyhnete), a proto si autoři vyhráli z rozličnými typy zbraní (od laserů, přes vesmírná torpéda a bomby, až po minová pole). Nejúčinnější zbraní ovšem zůstávají vesmírem hozené megatuny nerostů. Existují totiž jakési „katapulty", které vrhají nerosty z jedné planety na druhou, na níž je jiný katapult chytí. Problém je však v tom, když takovýto balík surovin hodíte na planetu, kde žádné „chytače" nemají, to jí to pak zničí. Tímto způsobem jdou ničit i planety, které mají tyto „katapulty", na ně se ovšem musí vrhat daleko větší rychlostí. Nevýhodou takového bombardování je však velká spotřeba nerostů. Planety se dají chránit vesmírnými bázemi, které brání útoku bombardérů (musíte tedy nejdříve zničit bázi a pak shazovat bomby).

Všechny věci, které jsem vám tu o *Stars!* povídal jsou sice hezké, ale nedělají z této hry nic výjimečného. Dokonalost *Stars!* je totiž v jejich variabilitě - téměř všechno jde nastavit, a tak vás tato hra jen tak neomrzí. Problém je však v tom, že se jedná o strategii poměrně složitou, a bez prostudování tlustého manuálu, které vyžaduje jistou trpělivost, vám pochopení této hry bude trvat celkem dlouho. Doufám, že vy, kteří si *Stars!* pořídíte, budete mít dostatek trpělivosti a brzy tuto výbornou strategii zvládnete. Myslím si totiž, že to stojí za to. **—Mrkvoslav Pytlík**

P.S. Chtěl bych vyjádřit dík svému příteli Martinovi Přikrylovi, který *Stars!* pochopil mnohem dříve než já, a mohl mi tak předat mnoho cenných rad.

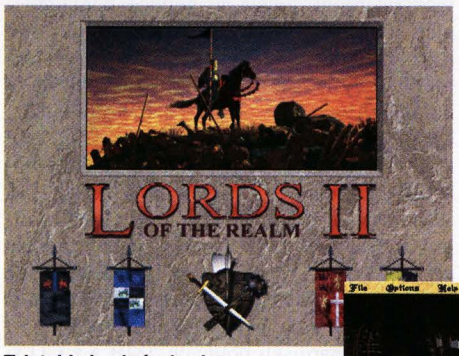
Minimum: *386, 4 MB RAM, Windows 3.1 or Windows95, 5 MB HD, 2x CD.* ***Testováno na:*** *Cyrix 586/100, 8 MB RAM, 2x CD, SVGA, SB.* ***Firma:*** *Empire Interactive, leden 1996.*

PC★★★60

Lords of the Realm 2

Po hodně dlouhé době tu máme další strategii od *Sierry.*

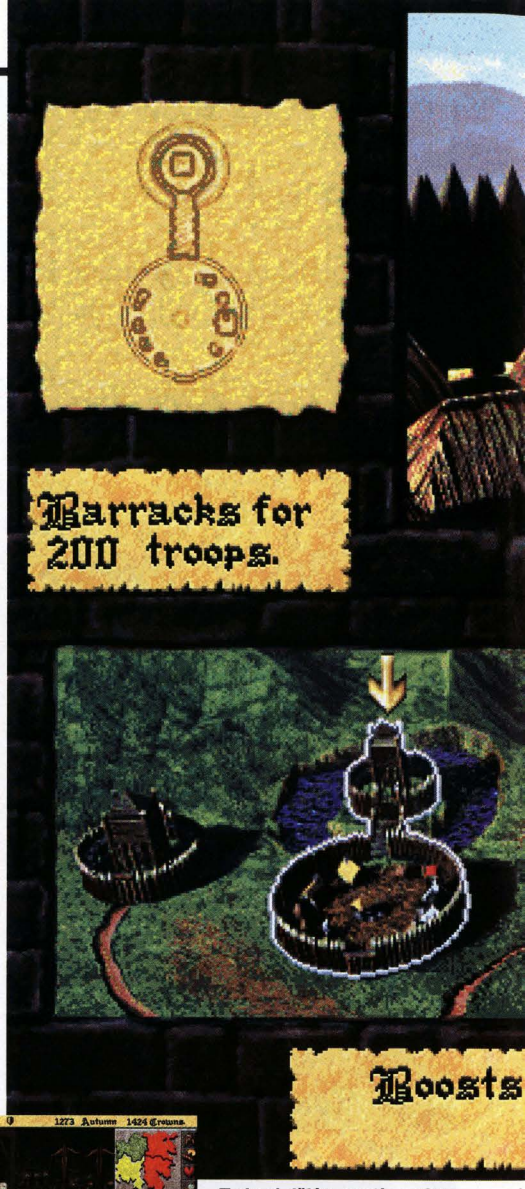
Úvodní obrázek k Lords of the Realm dvojce.



Tak tohle je obrázek z intra.

To je help. Postupem času vás bude pěkně otravovat.

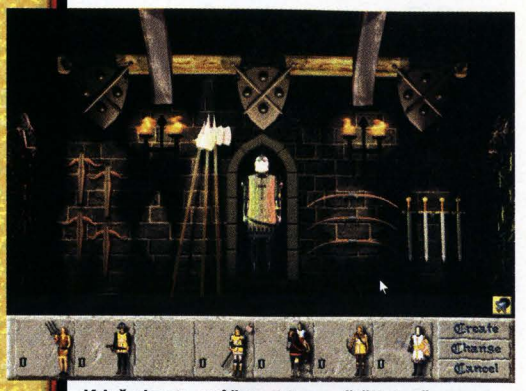
Takhle vypadá vaše město z blízka.



Tady si děláte svojí armádu.

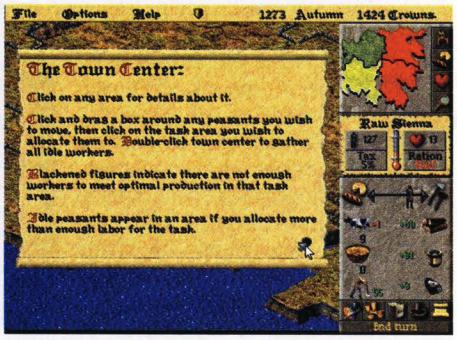
Vzpomínáme. Na začátku většiny recenzí si většinou zavzpomínáme na staré dobré časy, kdy jsme pařili hry, které jsou špatné po grafické, zvukové a vůbec technické stránce, avšak po té herní jsou úplně geniální. Ani tento článek nebude výjimkou. Každý, kdo má alespoň trochu rád strategie, si určitě rád zavzpomíná na doby, kdy na vašem monitoru blikala *Civilizace* nebo *Duna 2.* Ptáte se, co mají tyhle dvě hry společného? Téměř nic. Ale vzhledem k tomu, že *Lords of the Realms 2* je kombinací mezi realtime a turn-based strategií, tak si myslím, že bych se tu měl zmínit o obou titulech. Takže začněme třeba tou *Civilizací.* Byla to asi vůbec první strategie rozdělená na tahy. Šlo o to, vybudovat z jediné kolonizační jednotky celou civilizaci. Nebylo to nijak lehké, ale s pomocí vědy a techniky jste toho mohli téměř bez problému dosáhnout. K dispozici jste měli desítky, možná i stovky vynálezů a snad ještě víc vojenských, diplomatických a civilních jednotek a o každé z nich jste si mohli v Civilopedii zjistit, co jste potřebovali. Kromě toho tam byla popsána i historie. Tím myslím, že třeba zemskou přitažlivost objevil Newton, nebo střelný prach Pascal. Se svými protivníky jste uzavírali smlouvy, dohody, které jste stejně za čas porušili, vydírali je, bombardovali atomovými hlavicemi a dělali mnoho jiných příjemných věcí. Za čas jste létali do vesmíru a kolonizovali i jiné planety. Na vaši civilizaci pak byla radost pohledět. Po obrovském úspěchu *Civilizace* vyšlo ohromující množství kopií. Některé byly špatné, jiné dobré a další úplně super. Mezi ty poslední se řadí třeba *Colonization,* která je opravdu dobrá. Asi před rokem vydal *Sid Mayer Civilization* dvojku. Ta byla dokonce ještě lepší něž její předchůdky-ně. Obsahovala všechno, co měl díl první a obsahovala desítky jednotek, budov a ještě víc vynálezů. Měla mnohem lepší technické zpracování a vaši protivníci už nebyli tak tupí. Dvojka byla prostě dokonalejší ve všech směrech. O *Civilizaci* jsem vám toho už navyprávěl až až a teď už se konečně podíváme na tu slibovanou *Dunu.* Nejprve kolem roku 1990 vyšel první díl. Byla to kombinace adventury a strategie a dodnes je to jedna z mých nejoblíbenějších her. Dvojka byla, stejně jako předchozí díl, dělána na motivy světově známého díla *Dune.* Podle mých informací to byla první real-time strategie, která kdy vyšla. Na tehdejší dobu měla úplně geniální grafické zpracování. Převratná byla ale i po zvukové stránce. Měla super muziku a byla i celá namluvená. Což, jak jistě uznáte, byl na rok 1992 docela velký přepych. Ale *„Duna dvojka"* nebyla oblíbená pro své technické zpracování, ale hratelnost a skvělý děj a příběh.

Technické zpracování. Jak už je u sierrácких produktů zvykem, mají všechny úplně geni-



Když chcete, můžete lidem zvětšit daně.

Tak takhle nějak vypadá vaše země...



...a takhle nepřátelská

álně propracovanou grafiku. Vzpomeňme například na její skvělou adventuru *Phantasmagorie*. Ani *Lords of the Realms* dvojka není se svým grafickým zpracováním pozadu. Hýbe se snad všechno, co se hýbat může. Kovář ková na kovadlině, dělníci doklují kámen a kamení, krávy se na polích pasou a takových detailů byste mohli najít desítky a možná i stovky. V dnešní době by bylo skoro až divné, kdyby hra neobsahovala nějaké intro. Ani tato není výjimkou. Zkušené oko grafika hned pozná, že bylo modelováno a renderováno v nějakém grafickém systému jako je třeba 3D studio MAX nebo Lightwave 5. Naznačuje tomu hra stínů a světel, která je pro tyto programy příznačná. Lidé, kteří na intru pracovali, byli asi vážně dobrý. Koně se opravdu chovají jako koně a lidé se také hýbají jako lidé. Jenom je trochu škoda, že to vyrenderovali v SVGA rozlišení. To znamená, že animace musí být chtě nechtě prokládané (tím se myslí takové ty černé čáry v grafice). Kdyby nebyly, znamenalo by to, že byste na ně potřebovali asi osmi rychlostní CD - ROM. Já jí sice mám, ale většina z vás asi vlastní spíš nějaké čtyřrychlostní nebo šesti rychlostní. Ale to prokládané intro se dá překousnout. Možná by vás také mohlo zajímat, o co v něm asi tak jde. Je to jednoduché. V roce 1268 umřel král. A kdo jiný než vy by měl dosednout na trůn středověkého království? To už jsem ale trochu odbočil. Teď se podíváme na hudbu a zvuky. Nejdřív tedy ty zvuky. Jak už to u strategií bývá, každá jednotka nebo stavení má svůj identický zvuk. Kovář kove, krávy bučí, dřevorubci kácí dřevo. Prostě všechno je tu nádherně prozvučené, ale to si musíte poslechnout sami. Teď tedy k té hudbě. Je taková nevtíravá a pro středověk jako dělaná. Hlavní slovo tu má kytara a flétna. Ale stejně jako zvuky si to musíte poslechnout.

O co vlastně jde? *Lords of the Realm* dvojka je kombinace real-time a turn-based strategie. V reálném čase se odehrávají všechny boje. Takže když chcete dobýt hrad, musíte buďto zničit celou nepřátelskou armádu, nebo jim ukrást vlajku, která je však zastrčená tak, že je to opravdu těžké. Svoje vojska řídíte po způsobu *Warcraftů* a *Commandů*. Když dobojujete, vrátíte se ke hře na kola al'a *Civilizace*. Každé kolo znamená jedno roční období. Takže za čtyři kola uběhne jeden rok. Jak jsem již naznačil výše, celá hra se odehrává ve středověku. A snad každý z vás ví, že v té době řádila spousta nemocí. V pravo na monitoru máte panel, na kterém je něco jako teploměr. Ten vám ukazuje, jestli je vaše obyvatelstvo zdravé, nebo jestli řádí nějaká epidemie. Je-li rtuť zelená, je všechno v naprostém pořádku. Ale když se zbarví do červena, tak se lidé začnou bouřit a jestli s tím rychle něco neuděláte, svrhnou vás. Vy máte naštěstí možnost se svou armádou zem zase obsadit, ale bude trvat dlouho, než ji zase uvedete do dobrého stavu. Na témže panelu máte napsáno, kolik lidí je šťastných. Nesmí klesnout na moc nízkou hodnotu, protože pak už jsou lidé pěkně namíchnutí. K tomu, abyste porazili a obsadili ostatní země (což je cílem hry), musíte stavět armády. Nejdřív si buďto necháte vyrobit zbraně od kováře, nebo je jednoduše nakoupíte. Ale pozor. Nějaké lidi tam nechte aby vám obhospodařovali půdu.

A závěr? *Lords of the Realm* dvojka je celkem dobrá hra. Dobře technicky zpracovaná a - originální tím, že kombinuje real-time a turn-based strategii. Bohužel vás bude bavit poměrně krátkou dobu, protože je příliš jednoduchá a není v ničem převratná. **—Lobin XXV.**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, 20 MB HD.* ***Doporučeno:*** *486DX4/100, 16 MB RAM,* ***Testováno na:*** *Pentium/100, 16 MB RAM, 8x CD.* ***Firma:*** *Sierra, 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

PC★★★★85

Battleship

Útočím na G3. Loď potopena! A-ARRGGGHHHH!

Tak tu máme něco, co bych nečekal, že nějaká herní firma vůbec udělá. Ano vážení přátelé, jsou to klasické lodě v novém provedení. Také si pamatujete, že když jste neměli s kamarádem co dělat, vzal se kus čtverečkovaného papíru (slangově čtverečkáč), oba dva jste si na ně nakreslili dvě tabulky 10 na 10 a už to jelo. Rozmístit loďe, zakrýt papír tak, aby ho kámoš neviděl a teď jen útočit. A1, klasicky, zase nic, teď ty. H10. Sakra, full-house zásah, né, potopená ještě není. A takto bych mohl pokračovat do nekonečna. Tato hra mi vždy krátila dlouhé chvíle, ať už ve škole při hodině nebo při cestě vlakem či autobusem. A myslím, že ne jen mně. Nyní se nám na stůl, respektive na monitor dostává její softwarová verze. Teď, když tak vidím tu nerozbalenou krabici, mi připadá, že je nějak moc veliká. Stejně si myslím, že krabice u her jsou tak veliké jen proto, aby si zákazník myslel, že za ty své peníze opravdu něco má. Nedočkavě roztrhávám igelitový obal a třesoucíma se rukama otevírám krabici. Registační karta, pár slov o instalaci a krabička s manuálem a dvěma CD-čky. Po přelouskání manuálu a částečnému porozumění všem funkcím a jednotkám vytahuji první CD. Instalace proběhla bez problémů, nová ikonka s lodičkou, chvíle utírání si čela a Enter. Loga firem, no jo furt. A najednou bomba, spíš tedy intro. Super akční. Tak, už tu máme menu a člověk konečně dostává pocit, že začíná být pánem situace. Vyberu si hru pro jednoho hráče a je tu další menu. Zde si, vážení přátelé gamesnící, vybíráte mise. Jsou tu tři hlavní typy. První je jen taková oťukávačka, druhá je taková konvojová a třetí rovnou ovládnutí světa. V prvním typu si můžete vybrat hru klasickou, to znamená já proti jemu, dvě tabulky 10 na 10. U ostatních misí a v dalších typech hry už to je ale jiný kafe. Vám jako vrchnímu velícímu se může dostat do rukou jeden až šest skupin plavidel.

Máte zde minolovky, torpédoborce, letadlové lodě, těžké bitevní křižníky a spoustu jiných srandiček. Po tomto výběru se už dostáváte na mapu. je to myslím něco kolem 300 na 300, ale nevím to jistě. Vy si prostě vyberete svoje loďstvo, jezdíte po mapě, vyhledáváte cíle a ničíte je. Po nálezu cíle si vyberete z Vaší squadry loď, se kterou budete útočit, zbraně a pak zaměříte políčko s červeným nepřítelem. Na obrazovce uvidíte normální herní plochu 10 na 10 a pak už jen umisťujete zásahy. Na obrazovce za herní plochou je vidět, co se děje Vašim lodím a v levém horním rohu jsou vidět úspěchy Vašich útoků. Takto plníte jednotlivé mise, až to dohrajete. Ale máte zde mnoho možností. Pokaždé může být hra jiná podle toho, jak si na svém kvadrantu rozmístíte lodě, kam poplujete atd. Stupně obtížnosti jsou čtyři, nejlehčí přes normál až po těžký. Ten poslední je opravdu jen pro experty, protože i na ten nejlehčí je to pěkný záhul. Ovšem když si zvolíte hru na na jedné obrazovce, tak je nepřítel úplně debilní. Netrefí se a vy se mu můžete směle smát do monitoru. Abych nezapomněl, v případě ohrožení si můžete vybrat ze čtyř druhů poplachů a způsobů obrany. Tím myslím proti útokům letadel, raket, ponorek nebo jen tak zachovávat ostražitost. To bylo ke hře samotné.

Teď grafika. Příznivci *C&C* animací budou nadšeni. Ve hře se totiž vyskytují všude. Sice jen VGA, ale tak realistické výbuchy jsem ještě neviděl. Schválně jsem nechal běžet titulky a animace přehrávané na pozadí mi doslova vyrazili dech. Při hře je vidíte jakoby za hrací plochou a to jste pak nervózní, když vystřelíte a čekáte kam dopadne Vaše střela nebo střela Vašeho protivníka. Krásné animačky jsou při letadlových akcích nebo při ostřelování, případně bombardování pozemních cílů. Já jinak nevím co říci, ta grafika se prostě musí vidět na vlastní oči. Lodě při hraní jsou kreslené, malinké ale přitom velice detailní.

Zvuková stránka celé věci. Ve hře není žádná hudba, ale já si myslím, že je to celkem dobře. Ona by totiž jenom rušila. Při zuřivé obraně by asi docela vadilo, kdyby Vám do toho někdo pískal. Zvuky a efekty jsou ale v té nejvyšší kvalitě. Otáčení dělových věží, střelba, výbuchy budov, potápění lodí, vypouštění raket z ponorek u dna, jedním slovem mistrovské dílo. Například proplouváte minovým polem a jedna narazí do boku. Ozve a uvidí se výbuch, ale je takovej dokonale železnej. Zkrátka, tohle se klukům od *Hasbro Interactive* povedlo.

To, co jsem tady vyjmenoval je sice hezké, ale není to všechno. Druhé céděčko je totiž pro Vašeho kamaráda. Hru totiž můžete pařit po sériovém káblu, síti LAN nebo po modemu. Tu poslední variantu bych u nás v dnešní době moc nedoporučoval. V Americe je to s telefonními linkami trochu jiná situace. Je to paráda, když sedíte s někým proti sobě, řvete na sebe nadšením, případně vzteky a snažíte se ho dostat. Hru po síti jsem bohužel nevyzkoušel, ale musí to být naprostá bomba.

Jestliže se chcete dlouho a dobře bavit, tak toto je přesně to řešení. Po čase se možná animačky trochu omrzí, ale je jich tam taková spousta, že to bude za opravdu hodně dlouho. A teď mě nechte bejt, ještě mi zbývá dobýt jeden ostrov a zrovna tady buzerujou nějaký ponorky, tak nazdar. **—Taurus z Nemédie**

Minimum: *486DX2/66, 8 RAM, 2x CD, 1 MB SVGA, myš, SB 100% comp., Win95* ***Testováno na:*** *Pentium/133, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB S3-Virge, SB32, Win95.* ***Firma:*** *Hasbro Interactive, únor 1997.* ***Poznámka:*** *Pro 4 hráče po síti LAN a pro dva po modemu nebo sériovém kabelu.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

AMIGA★★★★78

Uropa 2 - Ulterior Colony

Adventura, akce a simulátor v jednom-nezvyklá kombinace. A vůbec ne špatná.

Bylo to onoho osudného roku 2209. Nadnárodní konglomerát InterCorp v tomto roce dosáhl rekordních zisků. Rozšířil svoje kolonie a svůj vliv téměř po celé galaxii. V roce 2188 byl dokonce jedním z iniciátorů navázání vztahů s inteligencemi z jiných dimenzí. Nejlepší a nejzajímavější spojení vzniklo mezi pozemšťany a rodem Kapone, neboť tato civilizace měla mnoho vyspělých vědců a skvělé zkušenosti v oblasti genetiky. Společnými silami byla záhy vybudována interdimenzionální dálnice - Wormhole, kterou bylo možné jednoduše se přenášet do obou dimenzí. Byla situována do oblasti Jupitera. Mír však netrval dlouho, neboť se v Kaponském centru uskutečnil puč a vlády se chopil militaristicky založený Trupon. Přeprogramovat vědecké a pracovní droidy na bezcitné zabijáky bylo dílo několika hodin. Pod vedením Truponova válečného štábu, se armáda droidů přenáší transportní dírou a míří k určenému cíli. Tím je nejdokonalejší základna firmy InterCorp - Uropa2, vybudovaná na Měsíci. Poplach sice vyhlášen byl, ale příliš pozdě na to, aby se dalo něco podniknout. Útok na základnu byl úspěšný. Mnoho lidí bylo zabito, část z nich byla geneticky předělána na poslušné humanoidy. Zdálo se, že ovládnutí lidské rasy brutálním Truponem už nic nezabrání...

Tento pilotní příběh provází úvod nové, dlouho ohlašované hry skupiny *Austex Software*. Jak už podtitul naznačuje, nejedná se o hru, která by se dala zařadit do určité škatulky. Děj se odehrává ve dvouch herních rovinách. Adventurně - akční sekce je ztvárněna v isometrické 3D grafice, kde hráč v roli záchranného robota prochází komplexem Uropy a plní náplň mise stanovenou v briefingu. Tato část hry je podle mého nejzajímavější. Robot je vybaven jednak baťohem na zbraně a jednak inventorářem na věci, které nachází prohledáváním různých místností a laboratoří. Na různých místech jsou umístěny komunikační počítače, ze kterých je možné dozvědět se mnoho užitečných informací. Právě tyto počítače jsou mnohdy životně důležité, protože pomáhají hráči-robotovi rozpoznat, kde se právě nachází, co má dělat a podobně. Pro svou obranu má k dispozici pouze laserový meč, ale postupně se vybavuje lepšími, účinnějšími zbraněmi. Pro pohyb mezi patry základny se používá teleportačního výtahu. Po splnění úkolů v adventurní části přichází na řadu akční sekvence, odehrávající se na povrchu Měsíce. K dispozici je vznášedlo-stíhač, vyzbrojený laserovými a raketovými zbraněmi. Vybavení je možné vylepšovat ve zbrojnici, kde za kredity získané buď šmejděním po základně nebo odstřelováním nepřátel, můžete nakoupit spoustu užitečných věcí (rakety, zhutňovače laserů, přídavné palivové nádrže). Takto vyzbrojen může letec vyrazit do boje. I tady je důležité si pořádně přečíst, co je vlastně náplní mise, jelikož se může stát, že střílíte po všem co se hýbe a zanedlouho vám palubní počítač zahlásí: Mission failed. Zajímavé a nezbytné zařízení ve vznášedle je vysílačka, kterou můžete odesílat a hlavně přijímat zprávy jak od navigátora, tak dokonce i od nepřátel (legrační hlášky typu: Střílíš hůř než moje bába apod.). Bohužel komunikace probíhá pouze formou psaných textů, po nějakých zvucích ani památky. Vůbec mě přijde tahle gameska nějaká tichá. Až na melodii v intru, není nikde jinde po hudbě ani památky. Se zvuky je to o něco lepší, ale že by se jednalo o nějaké skvosty - ani nápad. Povrch Měsíce je tvořen sice vektorovou, ale poměrně detailní grafikou s obzvlášť působivými detonacemi. Řekl bych dokonce, že na hru vyžadující pouze ECS čipy je grafika mírně nadprůměrná. Přehledně řešený kokpit vznášedla dobrý dojem ještě umocňuje. K hratelnosti a zábavnosti *Uropy* přispívají velkou měrou rozsáhlé mise, kterých je na jednu stranu pouze 14, ale jsou tak veliké a komplexní, že je určitě nedohrajete během odpoledne. Jednoznačně tedy *Uropu 2* doporučuji. Hlavně lidem lebedícím si ve složitých volbách, logických problémech, zábavném střílení a kvalitní zábavě. Ale takových je nás asi většina, ne?

—JayTee

Minimum: *A500, 2 MB RAM, 6 MB HD.* ***Doporučeno:*** *A1200, 4 MB RAM, 6MB HD.* ***Testováno:*** *A1230T/50, 18 MB RAM, 650 MB HD.* ***Firma:*** *Austex Software, 1996.*

PC★★★62

Amber - Journeys Beyond

Death Is Not The End aneb Dveře Do Paranormálního Světa

Ona není mrtvá, jen je jaksi momentálně paranormální.

Momentka s potápějícím se autem.

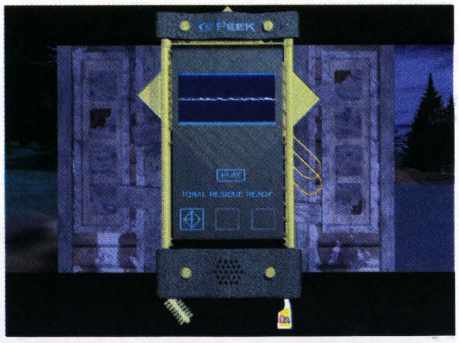
Přál bych vám slyšet ty cvrčky.

Zvláštní přístroj, asi na hlavu.

Tato dvoucédéčková adventura je tak trochu zvláštní. Může se tak zdát už podle toho divného nadpisu a podle krabice. Je docela hezká, má zvláštní obálku, ale z ní na mě vypadla pouze krabička s CD. No nic. Manuál taky nic moc, má jenom deset stránek, ale to není ta hlavní překážka. Vložím disk do drivu a začnu instalovat. Bez problémů, to už jsem začínal něco tušit. Dneska nejde nic bez problémů. Tak jsem se držel křečovitě myši a pokračoval. Nakonec jsem to spustil a netrpělivě čekal. No jo, loga výrobců, tma a intro.

Děj je docela zajímavý a myslím že v dnešní době docela originální. Za zvuků běžícího modemu Vám přichází E-mail. Váš přítel Vám píše, že vaše společná známá, se kterou jste pracovali na výzkumu paranormálních aktivit a na jejich lokalizování speciálními přístroji, se jednou sebrala, koupila starý dům v horách a vybavila si ho jako laboratoř. Bohužel, varuje Vás přítel, jsou všechny přístroje pouze prototypy, takže je Roxy (ta Vaše známá) ve velikém nebezpečí. Prosí Vás dále, abyste za ní zajel a zkontroloval ji. Vy, samozřejmě veliký dobrák, sednete do svého auta a hurá do hor cestou necestou temnými lesy atd. Když se přiblížíte k baráku, u cesty se objeví blýskavá postava a Vy sjedete do jezírka (což docela naštve). Probouzíte se vyvrženi na břeh a zde začínáte hrát. Budete procházet okolím domu, domem a garáží, což je podle mne trochu málo, i když dům má svá tajemná zákoutí. Musíte přijít na to, co se stalo, zachránit svoji přítelkyni Roxy a probudit ji z paranormálního světa.

Po grafické stránce jsem trochu zklamán. Všechny lokace, animace a předměty jsou uloženy jako MOV-soubory. Váš výhled je v okénku 16:9 uprostřed obrazovky, jinak kolem je černo, tma a vůbec. Pod výhledovým oknem si ukládáte nalezené předměty. Přechod mezi jednotlivými místnostmi je dost komplikovaný a ošklivě zpracovaný. První místnost se jakoby prolne s druhou. Kladně musím hodnotit, že i když je hra renderovaná, tak grafika je naprosto dokonalá a skoro se dá říci fotorealistická. Kdybyste viděli ty stromy a tmavé nebe, ale k tomu se vrátím v atmosféře.



Prapodivný diktafon, asi pro ty z druhé strany.

Ve hře kromě intra není žádná hudba, ale to jsem si uvědomil až po delším chození po domu a jeho okolí. Zvuky jsou dost dobré, ale to už je dnes standart. Procházíte-li venkem, slyšíte cvrkání cvrčků a jiné havěti, v domě a garáži vrzají schody a dveře. Prostě super. Ale ta hudba by tam mohla být, třeba jen taková podbarvující.

Nakonec se dostávám k tomu nejsilnějšímu na této hře, a to je atmosféra. Noci jsou letní, skoro cítíte vůni jehličí a trávy, kolem domu jsou umístěna světélka, která tento dojem ještě prohlubují. Zvuky brouků a bublání Vašeho potápějícího se auta. Temný dům s vrzajícími schody a tajemnými předměty a Roxy ležící s divnou čelenkou v garáži, tomu všemu říkám super, ale renderovaný *Lost Eden* byl lepší (už jen kvůli tomu, že byl fulscreen).

Závěrečný verdikt bych podal asi takto. Hra je zajímavá, ale asi jenom pro určitý okruh lidí. Milovníci a skalní fandové adventur asi budou tiše v koutě plakat a naříkat. Já soudím, že tato hra je pro lidi, kteří bezmezně věří ve Windows95 TM a velkého Billa (že nechávám pozdravovat) a pro příznivce interaktivně interaktivních filmů. Jinak přeji ocelové nervy, žulovou klávesnici, titanovou myš a loučím se. — **Taurus z Nemédie**

Minimum: *486DX2/66,8 RAM, 16-bit SVGA, CD, Win95, 25 MB HDD.* ***Doporučeno:*** *Pentium, 16 RAM, 16-bit SVGA, 4x CD, 25 MB HDD.* ***Testováno na:*** *P133, 32 RAM, S3, 2 MB SVGA , 8x CD, SB32.* ***Firma:*** *Hue Forest ent. / Graphic Simulations corp. / Changeling.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

Poznámky: *hra vyžaduje QuickTime, ale ten už je na CD. Jen tak pro zajímavost uvádím I-netovské adresy firem:*
Hue Forest ent.: *www.graphsim.com;*
Changeling: *www.changeling.com*

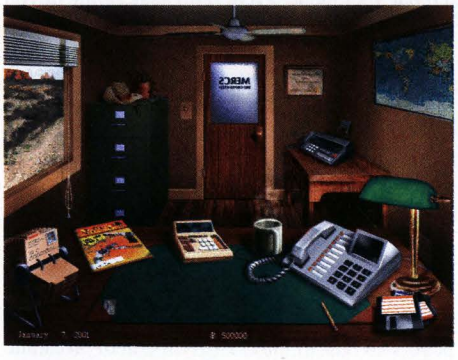
PC★★★69

Wages of War

Líbil se vám Jagged Alience? Jestli ano, pak je tato hra určena právě vám.

Going down, going down. Mayday, mayday.

The Future: Píše se rok 2000 a na Středním Východě se válečné konflikty rozrůstají do nukleárních rozměrů. Mnoho světových olejových zásob je zničeno. Tím nastává neočekávaný nedostatek vojenských sil a technologií a začíná ekonomická krize. Válečný kolaps a všechny ostatní nahromaděné problémy zavinily dvě věci. Ta první byla, že se západ Spojených států amerických odtrhl. A za druhé nastával veliký problém s drogami. Drogoví magnáti „oficiálně" ovládli kontrolu nad některými



zeměmi. Od té doby si vlády najímaly lidi, jako jste vy, abyste pro ně plnili různé zakázky atd. Vaším úkolem je tedy nabírat žoldáky, vyzbrojovat je, trénovat je a dávat jim zbraně na každou misi.

Technické zpracování: Jestli si pamatujete na skvělé *Deadly Games* (pokračování *Jagged Alience),* pak vám tato hra bude připadat známá. *Wages of War* je totiž *J.A.* velice podobná. Vždycky jsem se cítil ochuzený, protože jsem jedničku ani dvojku *J.A.* nikdy pořádně nehrál. Takže kdybyste našli nějaké chyby, tak mě prosím omluvte. Když se podíváte na obrázky, zjistíte, že grafické zpracování této hry je poměrně dobré. Co z nich ale nevyčtete je, jak skvěle jsou paňáci rozanimováni. Mohou běhat, plížit se, krčit se a dělat hrozně moc jiných úkonů, které jsou animačně poměrně náročné. Všechny tyto pohyby plně využijete. Když se někam potřebujete hodně rychle dostat, použijete k tomu běhání. Dojdou-li vám akční bodíky a na dostřel je některý z vašich nepřátel, lehnete si a máte poměrně hodně velkou šanci na to, že vás netrefí. Nastanou i situace, kdy budete mít potřebu, dostat se někam nepozorovaně. Co uděláte? Začnete se přece plížit (ne, skákat). Hudba je u každé z šestnácti misí jiná. Občas je velmi vtíravá. Průměr. Zvuky jsou také standardní. Když vám někdo střelí do panáka, vykřikne atd. Naproti tomu animace jsou na poměrně vysoké úrovni. Bohužel si jich taky moc neužijete.

Kuk!

O co jde? Jak už jsem naznačil, *WOW* má jenom nějakých šestnáct misí. Každá z nich se odehrává v jiném prostředí. Jedna v lese za deště, další v zimě, když sněží. Protože jedna stránka je na recenzi poměrně málo, vezmu to trochu hopem. Je tu poměrně velký výběr zbraní, které vybíráte a kupujete z katalogu. Nejdřív máte nejlevnější a obsahově nejhorší a postupem času lepší a lepší. Před misí vám vždycky někdo zavolá a řekne vám co potřebuje. Vy na základě těchto informací najmete žoldáky, vycvičíte je, vytrénujete je a nakonec vyzbrojíte. Hra je založená na herním systému *UFO* a odehrává se na kola. Jenom s tím rozdílem, že v *UFO* jste za jedno kolo hráli za všechny vojáky, kdežto tady jenom s jedním.

A závěr? WOW je poměrně slušná hra, která bude bavit nejen každého milovníka akčních strategií, ale i ostatní hráče, kteří se rádi pobaví u jakékoliv dobré hry. *WOW* má prostě dobré technické zpracování a je hodně podobný *Jagged Aliance.* **—Lobin XXV.**

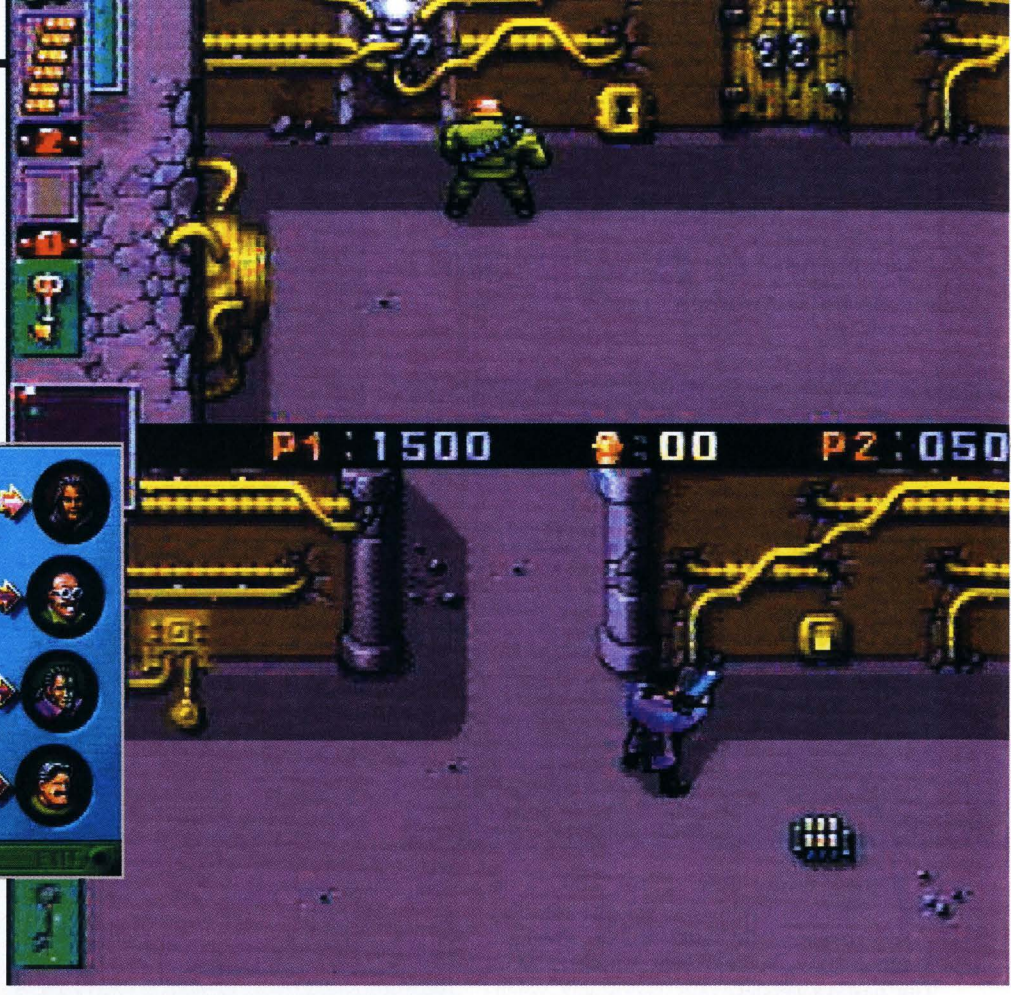
Minimum: *486/66, 8 RAM, W95, 2x CD, 50 MB HDD.*
Doporučeno: *Pentium, 16 RAM, 4x CD, SBAWE32.*
Testováno na: *Pentium/100, 16 RAM, 8x CD, SBAWE32.*
Firma: *Random Games / New World Computing, leden 1997.* ***Zapůjčil:*** *JRC.*

AKČNÍ - LOGICKÁ - DEATHMATCH

AMIGA★★★★85

Chaos Engine II

Chaos znovu útočí.



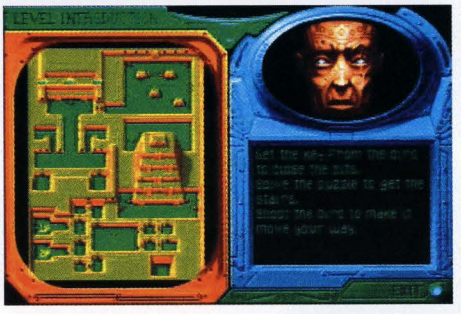
Píše rok 1993. Stejně jako každý rok, přichází mezi hráče spousta novinek. Ale tento rok má být ještě bohatší než roky předchozí, zvláště pro Amigu. Je to rok A1200, CD32, vynikajících her a jiných zázraků firmy Commodore. A mezi těmito skvosty se objevuje hra, střílečka z isometrického 3D pohledu - *Chaos Engine*. Firma *Bitmap Brothers* opět potvrzuje svoje kvality a připraví tak miliony hráčů o mnoho dní i nocí. Kdo to pamatuje, má slova mi potvrdí. Obrovský komerční úspěch způsobí to, že bude přislíbeno pokračování na příští rok. Uteče rok, dva - nic. Mezitím se situace kolem Amigy vyvíjí ne zcela podle představ uživatelů i výrobců. *Bitmap Brothers* se pomalu, ale jistě začínají orientovat na PC a s vydáním *CH.E.II* to vypadá opravdu bledě. Když jsem na jaře 1996 hovořil na výstavě ECTS s vedoucím projektu *CH.E.II* Simonem, byla mi představena demoverze z 85% hotové hry. Zde jsem poprvé spatřil, v čem že spočívá kouzlo nového *„Chaose"* - z epicky laděné jedničky se stal jakýsi deathmatchový klon, spočívající v okrádání kamaráda o klíče a zdrhání do díry. V módu pro dva docela legrace, s počítačovým oponentem jsem si ani nehrábl. Odjížděl jsem s ujištěním, že *Chaos II* vyjde do 2 měsíců. Tenkrát jsem přijel se smíšenými pocity, které vůbec nechápali lidi, co demo nehráli (viď Joe). Jak prý se mi nemůže líbit hra od *Bitmapů*, na kterou se tak dlouho čeká? Dobrá tedy, počkáme si na plnou verzi. Čekám 2, 3, 4 měsíce a se mnou mnoho dychtivých Amigistů. Marně. Když se hra neobjevila ani na Vánoce, ztratil jsem veškeré naděje: vybodli se na to! Až teď, konečně. Překvapení jsou prý od toho, aby je člověk nečekal. Podle toho, jak už jsem *Chaose II* nečekal, si musíte umět představit, jaké bylo moje překvapení, když se na redakčním stole objevila krabice s logem *Bitmap Brothers*. Tak hurá na ní. Hmmm, krabice barevná, uvnitř manuál a tři diskety. Manuál většinou nečtu a to je chyba. Kdybych si ho přečetl, možná bych si ušetřil první šok při spouštění hry. Ty tři diskety jsou totiž nedosové. V roce 1997, kdy neznám jediného majitele Amigy bez harddisku, *Bitmap Brothers* mě nutí hrát hru z disket. Alespoň jsem si připomenul, jak je to pomalé. Po tomto zdlouhavém procesu se přibližně za 3 minuty objevuje úvodní logo a kypím nedočkavostí, jaké to tedy bude. Potvrdí se můj pesimismus? Před třemi roky se s námi tvůrce stroje chaosu rozloučil slibem, že o něm ještě uslyšíme.

Co nám tedy připravil teď? Pár věcí navíc a o pár věcí méně. Především však úplně novou hru. Jestliže díl první, byl provázen zajímavým příběhem o ovládnutých lidech strojem chaosu a úkolem zlikvidovat centrum všeho zla, druhý díl příběh nemá žádný a tváří se jako zvláštní klon mezi hrou akční a logickou s deathmatchovým nádechem. Zlý nemrtvý Vládce chaosu tu vystupuje spíše jako moderátor televizní show Pevnost Boyard, zadává úkoly, které musí hráči plnit. Tyto úkoly plní vždy dva ze 4 charakterů, tady je pokles oproti jedničce-o dvě postavy méně. Nevím proč. Že by se už na diskety nevešly? Opět je možné hrát ve dvou, buď s počítačem nebo s živoušem. Před každým kolem proběhne seznamovací beseda o tom, co že se má vlastně dělat. Úkol je vlastně pořád stejný: sehnat klíč od východu dřív než protihráč a utíkat do východu. Mění se však způsob, jakým se jednotlivé klíče dostávají. Jednou vypadnou ze zdi, podruhé zas po stisknutí určité kombinace spínačů, jindy se objeví po zdolání nepřátelského robota či jiné kreatury. Dobře tedy, je to souboj na život a na smrt. Ale po chvíli hraní a po zdolání několika zahřívacích kol mi dochází jiné zajímavé zjištění. Ten dethmatch je nějakej divnej. To mě napadá ve chvíli, kdy stojím u zdi se spínači, všechno sepnuto a nic. Cesta pořád zavřená. V tu chvíli se ovšem objevuje můj oponent a šo-

PC★★30

Age of Sail

Zase jedna hra přes palubu.



líchá něco u zdi. Cvak cvak a hele: cesta je volná. On mi ten žalud pomáhá a já ho měl za nepřítele. Už už se mu chci radostně vrhnout okolo krku a děkovat mu, když tu on se na mě laskavě podívá a bez nejmenších výčitek mě odpráskne. Padám k zemi, „kamarád" sbírá ze země klíč, který mě stál tolik námahy a kvačí k východu. Tomu říkám podraz. Rychle za ním, snad ho ještě dostanu... Jak sami vidíte, není to s definicí druhu hry jako je *Chaos II* jednoduché. Nejlíp to vystihuje asi termín kooperativní deathmatch. Teď si o mě většina z vás myslí, že jsem zešílel, že už z toho všeho blbnu. Není tomu tak. Systém téhle gamesy je až takhle originální.

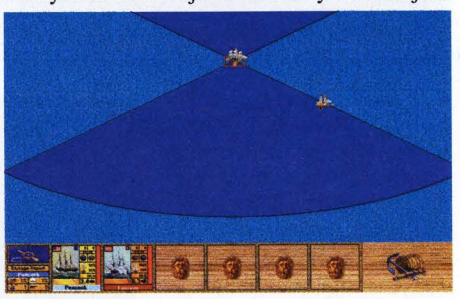
Od originality se tak dostávám k hratelnosti. Ta také není jednoznačná. Zatímco v módu pro dva živé hráče se jedná o naprostou bombu, tak při hře s počítačem se jedná o zábavu minimálně frustrující. Jelikož nikde nejde nastavit, jak má být počítač inteligentní, je tato inteligence pro jistotu trvale nastavena na maximum. V praxi to znamená, že v počátečních jednodušších úrovních ještě lze jakž-takž stačit tempu CPU-hráče, ale ve složitějších a zapeklitějších stážích nemá živočich šanci. Zatímco vy přemýšlíte, jak vyřešit ten a ten problém počítač prostě jde a udělá to. Grafika, jak je z obrázků okolo vidět, mnoho změn nedoznala. Obrazovka je pro potřebu deathmatche rozdělena do dvou nezávisle plynule scrollujících polovin. Je škoda, že za ty dlouhé roky, co se hra vyvíjela, nebyli bitmapáci schopni vylepšit alespoň animaci postav. Pořád se tak nějak toporně šourají po ploše pohybem čítajícím dva frejmy. Hudba v úvodu a potom ve hře je pořád stejně kvalitní jako u dílu prvního. Malý, avšak sympatický rozdíl je ve skladbě soundtracku, který se v průběhu akce mění v závislosti na situaci: v místech málo vypjatých je muzika poklidná, v případě objevení klíče či východu spustí rychlý technometal.

Co že tedy soudím o *Chaosu?* To je nelehká otázka. V prvé řadě je to zábavná hra s dobrou prezentací a nedefinovatelnou hratelností. Rozhodně bude mnoho těch, kteří se do ní zamilují a také mnoho těch, co ji budou proklínat a hanět. Ale než začnete něco blekotat o nehratelné slátanině, radši si ji vyzkoušejte pomocí dema, které se snad v dohledné době objeví na Aminetu nebo na coverdisku některého amiga magazínu. Čekání bylo dlouhé, ale vyplatilo se. Graficky se sic mnoho nezměnilo, ale vnitřní idea je nová a věřte nebo ne ve své podstatě geniální. Nebýt té dementní obtížnosti... **—JayTee**

Minimum: *A1200, 2 MB RAM, FDD.* ***Doporučeno:*** *A1200, 2 MB RAM, 2x FDD + trpělivost.* ***Testováno na:*** *A1230T/50, 18 MB RAM.* ***Firma:*** *The Bitmap Brothers/Warner Bros, přelom 1996/1997.*

Protivník nabil řetězové střely a snaží se je použít na moje plachty.

Donedávna jsem považoval existenci rubriky Nejnudnější hra za zbytečnou, ale po shlédnutí a několika hodinách utrpení u hry *Age of Sail* mě donutilo názor přehodnotit. Ano hned úvodem - *AOS* je nuda. Nejsem odpůrcem strategií a lodních už především, ale to, co předvedli autoři od *Talonu* je vrchol. Původní záminka byla asi vytvořit hezkou, strategickou, real-time hru o časech starých, kdy moře brázdily lodě dřevěné s plno plachtami a děly. Pak se to nějak zvrtlo a výsledkem jsou



nezáživné námořní bitvy. A navíc pod systémem Windows (NT, 95).

AOS můžeme shrnout pár větami a přitom hru vůbec neosidíme. Tak tedy... Hra většinou začne, když je v dohledu nepřátelská loď. K dispozici je jedna loď nebo celá flotila. Na liště je spousta příkazů, kterými se loď řídí a přijímá povely. Loď jede neustále, jako je to v běžném životě, jak autoři poukazují. Děla můžete nabíjet různými druhy střel a nabíjecí dobu lze také dopředu určit, ale jakmile klesne pod tři minuty, stává se hry akční střílečka.

Trochu se to podobá *Pirates,* ale jen trochu. Volba *Campaign* je totiž totéž, až na úvodní příběh a celkové skóre. Téměř vždy je jedna bitva a konec.

Kdo se rád prohání po vodách a střílí po nepřátelských lodích z dob tak okolo 18. století ať zkusí *Pirates. AOS* je jen pro skalní, nebo pro začátečníky s Windows. **—TJoker**

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Testováno na:*** *P133, 16 MB RAM, 4x CD GUSMAX.* ***Firma:*** *Talon Soft/Empire Interactive, leden 1997.*

PC★★★★★93

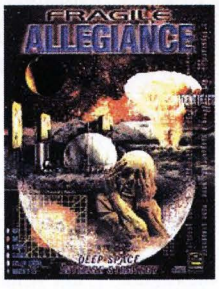
Fragile Allegiance

3.10.2498 - Zpráva od Mustafy Haraldsona, ředitele kolonie v asteroidovém poli MX-12.

3.10.2498 - Zpráva od Mustafy Haraldsona, ředitele kolonie v asteroidovém poli MX-12, pro Jane Fondovou, zástupkyni pozemšťanů pro asteroidová pole:

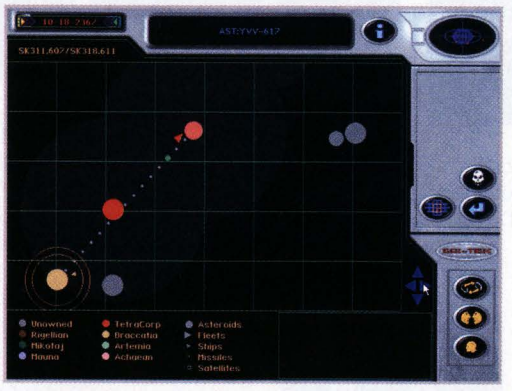
Vážená paní vyslankyně, společnost TetraCorp, která se zabývá těžbou vzácných nerostů v asteroidových polích a kterou zde zastupuji, je velmi nespokojena s vaší prací. Měla byste hájit zájmy pozemšťanů, tedy firmy TetraCorp, protože, jak sama dobře víte, o těžbu nerostů v těchto oblastech mají zájem i jiné mimozemské společnosti, které přestože jsou součástí Federace, nevystupují zde zcela otevřeně a přátelsky. Naši agenti zjistili, že jejich společnosti dostávají daleko častěji než TetraCorp finanční bonusy od Federace a to považuji za vaši chybu. Proto bych byl rád, kdybyste tento nedostatek napravila a do čtrnácti dnů mi zaslala minimálně 100 000 kreditů.

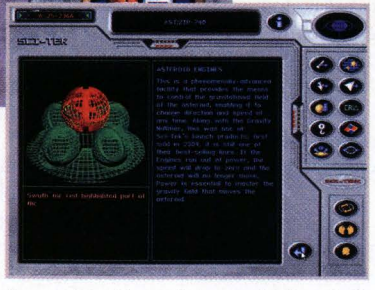
Doufám, že jsem Vás svým požadavkem a svou výtkou příliš neurazil, a pokud ano, tak se Vám předem omlouvám, ale musíte si uvědomit, že se nyní nacházíme ve velmi nepříjemné situaci. Jsme totiž v konfliktu s Maunou, a jak jistě víte, je to jeden z národů, který nepatří do Federace, a tak se nemůžeme obrátit na jejich velvyslance s protestem. To by však nebyl ještě takový problém, ale dostali jsme zprávu, že Maunu podporují Artemianci a Rigeliané. Jejich zástupci samozřejmě většinu ze svých válečných akcí popírají a nechtějí s námi uzavřít mírové smlouvy, jelikož jsou pravděpodobně vázáni smlouvou s Maunidy, kterým by museli platit velmi vysoké odstupné. I to bychom však zvládali, jelikož jsme se spojili s Mikotajci, ale problém je v tom, že nám docházejí kredity a federální transportér, kterému bychom mohli prodat naše nerosty ještě dlouho nepřiletí. Neměl bych vám to říkat, ale ani černí obchodníci, kterým by se případně dalo něco prodat nás již dlouho nenavštívili.



Vzhledem k tomu, že pravděpodobně netušíte jak probíhá takové osídlování asteroidů, rozhodl jsem se vám to poněkud přiblížit. Doufám totiž, že tak pochopíte, v jak složité situaci se nyní nacházíme, a získáte pro nás od Federace nějaké finance.

Na počátku, asi kolem roku 2491, každá společnost získá jeden asteroid, který na nerosty nebývá nijak zvlášť bohatý. Na tomto asteroidu je pouze základní budova nazývaná CPU (Colony Preservation Unit), díky které můžete stavět další zařízení a která vyrábí nezbytné množství proudu, jídla, vody a kyslíku a dokáže pojmout až sto lidí. Podle mého je stovka dostatečný počet k obsluze zařízení na asteroidu, jelikož pokud postavíte další obytné prostory, musíte stavět více bezpečnostních zařízení a zábavných center aby se lidé nebouřili. Na asteroidu máte tedy pouze jednu budovu, která sice udržuje kolonii na asteroidu při životě, ale tato kolonie nevydělává žádné peníze. K tomu musíte postavit doly a skladiště na nerosty. Dolů existují dva druhy: obyčejné, které těží nejzákladnější a nejlevnější typy nerostů, které však potřebujete na výrobu některých lodí, a hloubkové, které těží dražší a vzácnější nerosty, z nichž některé také upotřebíte při výrobě výkonnějších strojů. Na prvním asteroidu však musíte vybudovat také továrnu na menší lodě, továrnu na zbraně, bez níž lodě vyrábět nedokážete, čerpací stanici, která vaše lodě dočerpá, navigační centrum, díky němuž můžete sledovat své transportéry, zjišťovat momentální ceny nerostů a řídit výrobu vesmírného doku, v němž se staví velké bitevní nebo nákladní lodě. Tyto stavby však spotřebují daleko více energie než je schopno produkovat CPU, a proto musíte postavit elektrické sloupy, které zachytávají slu-





neční záření, a zásobárny elektřiny, které skladují elektřinu na horší časy. Jakmile počet obyvatel dosáhne sta a více (pokud máte další obytné budovy), musíte stavět „továrny" na jídlo, vzduch, vodu a neškodí postavit také zásobárnu, která, podobně jako zásobárny elektřiny, skladuje všechny tyto produkty na časy nouze.

Jakmile se všechny stavby postaví (každá se staví jinak dlouho), můžete začít s výrobou menších lodí. Každá loď, ať malá či velká, má svou rychlostí(od 4FN od 2FN), svůj pancíř (od 5 výše), svoje „hitpointy" (místy kam jdou přidělat zbraně a štíty), cenu (ta se zvyšuje podle kvality a účinku zbraní, které na loď dodáte) a dobu výroby. Malých lodí jsou pouze tři typy: Scoutship, který má pouze jeden hitpoint (tam obvykle přidáváme štít třicítku, který zvýší kvalitu pancíře o 30 bodů), pancíř 5, dobu výroby 20 dní a dokáže hledat a prozkoumávat asteroidy, Assault Fighter, s jedním hitpointem, pancířem 20 a dobou výroby 20 dní a Combat Eagle, který má pancíř 20, výrobu kolem 30-ti dnů a dva hitpointy, které z něj činí nejpoužívanější malou loď (letka pěti dobře vyzbrojených Eaglů dokáže dobýt i středně chráněnou kolonii). Pro začátek je nejdůležitější Scoutship, kterým objevujeme další asteroidy. Jakmile asteroid objevíme, znovu vyšleme Scoushipy, aby zjistil kolik nerostů se na asteroidu nachází. Pokud je jich dostatek, vyšleme transportér, loď kterou máme již od začátku, aby tam založil novou kolonii. Jakmile tak učiní, začneme stavět stejným způsobem jako na první, ale obvykle vynecháme továrny na lodě a zbraně a navigační centrum. Pokud se tento asteroid pohybuje, umístíme na něj také rušič gravitace, který brání jeho pohybu a případné srážce z jiným asteroidem. V průběhu osídlování druhého asteroidu prozkoumáváme Scoutshipy další místa okolního prostoru, vyrábíme válečné lodě (Assault Fighter, Combat Eagle) na ochranu našich asteroidů a těžíme nerosty, které, jakmile přiletí velký transportér, prodáváme Federaci. Jakmile objevíme další asteroid, vše se opakuje. Nerosty mezi asteroidy převáží náš transportér. Obvykle je všechny skladujeme na první kolonii kam přilétá transportér patřící Federaci. Problém nastane, když zjistíme asteroid patřící jiné společnosti. Pak musíme na nejbližší naše kolonie umístit raketová sila, která dokáží odpalovat všechny druhy raket, které, pokud zasáhnou nepřátelský asteroid, dokáží udělat celkem zmatek a někdy i zničí celou kolonii. Pak se spojíme se zástupcem oné společnosti a snažíme se uzavřít s ním mír do té doby, než se připravíme na případnou válku. Neškodí však vyslat průzkumný satelit k jejich asteroidu a tím si získat přehled o jejich kolonii. Pokud máme dostatek peněz, můžeme si dovolit nakoupit plány na nejmodernější vybavení od firmy Sci-Tek. Můžeme zde zakoupit plány na nové bitevní lodě, ohromné křižníky, výkonnější doly, teleporty na nerosty, motory k asteroidům, lepší senzory, roboty na výrobu lodí, lepší štíty, protiraketové věže nebo lepší rakety, které dokáží zničit celé asteroidy (obydlené či neobydlené). Všechny tyto vynálezy nám pomáhají k dobývání dalších asteroidů.

Ke všem těmto akcím jsou však potřeba peníze. Můžeme mít nejmodernější doly, nejlepší rakety a nejmocnější letky lodí, ale pokud nebudeme mít dostatek financí, nejmocnější letky brzy podlehnou náporu mnoha nepřátelských letek, nejlepší rakety brzy vystřílíme a nejmodernější doly nám zničí nepřátelští agenti. A tak Vás tedy prosím, paní vyslankyně, zajistěte nám více finančních bonusů od Federace. Nikdo nebude litovat, protože společnost TetraCorp je nejmocnější pozemskou společností a největší výhody z jejích zisků budou mít logicky pozemšťané.

S pozdravem Mustafa Haraldson, ředitel kolonie MX-12

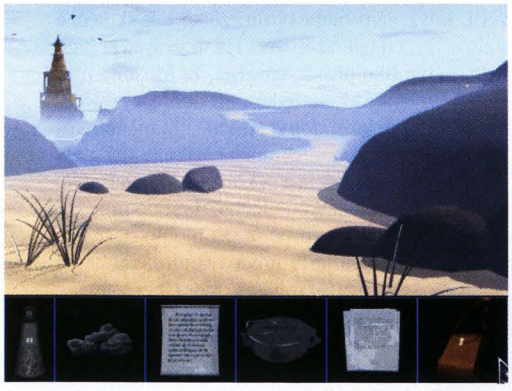
Zpět do reality. Tak tento dopis poslal jakýsi člověk jakési vyslankyni. A málo kdo mi bude věřit, když vám budu tvrdit, že se tak skutečně stalo a vše, co tento Mustafa Haraldson vyprávěl, byla do puntíku pravda (možná, že Mustafa přeháněl, když tvrdil, že letka pěti dobře vyzbrojených Eaglů dokáže dobýt středně chráněnou kolonii, protože středně chráněná kolonie má alespoň dvě plazmová děla a několik vlastních Eaglů, kteří by s onou letkou udělali krátký proces). A chtěli byste vědět, proč se tak mohlo stát? No, protože je tu nová vesmírná strategie od firmy *Gremlin,* která nese jméno *Fragile Allegiance* (dále jen *FA*). Tato hra vás staví do role hlavního muže asteroidových kolonií firmy TetraCorp. Vaším úkolem je získat co nejvíce asteroidů (pokud možno všechny) ve vašem sektoru a zbavit se cizích důlních společností. Jak toho dosáhnete, to říkal už Mustafa Haraldson. Hra je dělána v grafickém rozlišení 640x480 při 256-ti barvách, což zaručuje vysoké detaily a přehlednost na hracím poli. Prostředí hry není nějak zvláště rozmanité (samé asteroidy), ale *FA* obsahuje ohromné množství předmětů a informací, že vás jednotvárnost prostředí ani nemrzí. Tato strategie je plná různých efektů, z nichž některé vám později začnou poněkud lézt na nervy (např. zprvu efektní zasouvání a odsouvání ovládacích panelů, které až trvá asi půl sekundy později začne, sice nepatrně, ale nepříjemně zdržovat). Zvuků zde sice není mnoho, ale jsou celkem slušně a dobře udělané. Co mě však na *FA* zaujalo, je možnost vyjednávání se zástupci cizích ras, různé typy smluv, možnost používat agenty k sabotážím či špionážím, prostě slušně udělaná politika, přestože *FA* jistě není politická strategie. Díky možnosti nakupovat od Sci-Teku hra jen tak nezevšední, vy se pořád můžete těšit na nové vybavení vašich kolonií. Každý předmět, který můžete koupit či vyrobit, je velice pěkně vyveden v 3D zobrazení a každý člověk, s nímž se můžete bavit, je vyveden možná ještě lépe. A nejsou to jenom předměty a lidé, kteří se povedli, je to totiž i sama hra. *Fragile Allegiance* je prostě pařba veliká a já u ní strávil několik dnů a několik nocí a myslím si, že ten včerejší den a ta včerejší noc určitě nebyly poslední (není nad užitečnou činnost, při které se člověk dostává „zpět Z reality" - Fanatic). **—Mrkvoslav Pytlík**

__Minimum:__ 486/66MHz, 8 MB RAM v DOSu, 16 MB RAM ve Win95, 2x CD. __Testováno na:__ PC Cyrix 586/100MHz, 8MB RAM, 2x CD, SVGA, SB. __Firma:__ Gremlin Interactive Ltd., 1996/97.

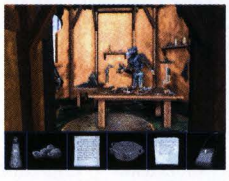
PC★★★★75

Lighthouse

Tajemné bouře, paralelní světy, temná stvoření a záhadné stroje. Dala by se postavit hora z her s těmito prvky a *Lighthouse* je dalším kamínkem válejícím se kousek od vrcholu.



Tajemné bouře. Každý určitě zažil pořádnou bouři. Skučící vítr, chladné kapky deště a oslnivá záře blesků. Do dnešního dne má takovéto počasí na svědomí mnoho mrtvých, jednoho živého (Frankensteina) a jednu počítačovou hru *(Lighthouse - Maják).* Ne snad že by jeden z tvůrců *Lighthousu* dostal bleskem (no, když se podívám na složitost některých strojů ve hře, tak je to docela možné, ale o tom až později), ale úder blesku v podstatě rozjíždí celý děj.



Vy, jako spisovatel chtivý klidu a inspirace jste se přestěhovali na místo, kam civilizace ještě nestačila dostatečně zapustit své kořeny. Prakticky jediní lidé, se kterými přicházíte do styku jsou muž s dcerou, žijící v nedalekém majáku. Všechno vypadá nadmíru spokojeně, dokud vám nezatelefonuje onen muž, jehož hlas bude v tuto chvíli plný tísně a smrtelného strachu. S jeho posledním slovem se ještě k tomu ozve pořádná šlupka. To byl právě ten zmíněný blesk startující celou hru, který se trefil nečekaně přímo do střechy majáku.

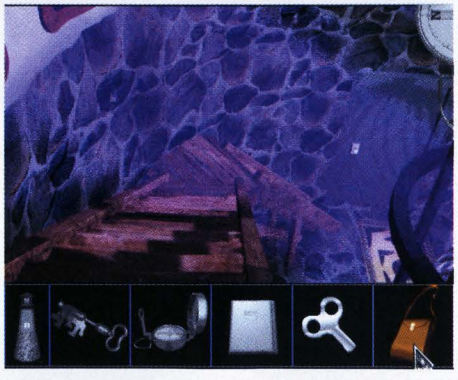
Paralelní světy. Po krátké době hraní zjistíte, že se samotným majákem má hra vlastně pramálo společného. Maják slouží pouze jako výzkumná laboratoř, kde byl sestaven přístroj pro cestování mezi paralelními světy. Po chvíli se tedy ocitáte v jiných a popravdě řečeno velmi krásných realitách.

Když už jsem to nakousl, zůstanu chvíli u vzhledu paralelních světů. Jsou to převážně úžasné přírodní scenérie, ve který dominují ojedinělé monstrózní stavby. Ruku k dílu přiložili experti přes programy na tvorbu renderovaných obrázků a na výsledku je to určitě vidět. Ovšem jedna, vlastně dvě chybičky by tu byly. Ta první je jednoznačná, celé hře chybí pohyb. Je sice pravda, že se na statickém pozadí občas něco zahýbe, ale stejně je to málo. A pár videosekvencí během hry dneska nikoho nepřekvapí. Tím se dostávám k té druhé chybičce. Grafika je bezesporu nádherná, ovšem renderované obrázky vysoké kvality jsou dnes k vidění v každé druhé hře. Když vznikl *Myst,* a to už je pěkně dlouho, tak s podobné grafiky byli všichni paf, ale za tu dobu se to už trošku okoukalo.

Zvuková stránka je na tom o poznání lépe. Každá skladba je spojením mnoha orientálních a mystických zvuků v jeden celek. Výsledkem je tajemná hudba výborně vystihující pocit osamělého jedince v neznámém světě. Co se týče oposlouchání, nemějte strach. Něco podobného bylo zatím k slyšení snad jen v *Zork Nemesis.*

Temná stvoření. Hra *Lighthouse* má podtitulek *The Dark Being* čili *Temné stvoření.* Celá hra se točí okolo tohoto individua, které má na svědomí kromě dalších špatností také únos malinké dcery muže z majáku. Vy jako správný kladaš jdete pochopitelně hájit život nebohého děvčátka i za hranice našeho světa. Bohužel, budete převážnou část hry osamoceni. Když už na někoho narazíte, obvykle vám bude usilovat o život, a tak si s ním moc nepokecáte. Je to škoda, protože více komunikace s jinými charaktery by hře prospělo. I když na druhou stranu, toto skoro úplné osamocení zase přidává na atmosféře cizího světa.

Záhadné stroje. Záhadné stroje a mechanismy byly tím, co mě při hře dohánělo k šílenství. Celá hra je až na pár nelogičností poměrně snadná nebo alespoň řešitelná. To samé se však nedá říci o těchto přístrojích. Převážně se jedná o jakési teleporty mezi jednotlivými paralelními světy. V manuálu ani kdekoli ve hře není k ovládání strojů jediná pomůcka. Nevím jak vám, ale mě přijde přímo úchylné dát do hry stroj, který má asi pět tlačítek, čtyři táhla a několik pák a vy musíte tato udělátka používat ve správném pořadí po sobě, přičemž nikdy nevíte jestli to, co děláte je správně nebo ne. Úspěchu dosáhnete spíše náhodou než nějakým dumáním proč by se ten či onen stroj měl používat právě takhle.



Je sice hezké, že většinu hlavních úkolů můžete řešit nezávisle na sobě, a tak když se zaseknete u bezcílného přehazování pák, máte možnost jít se zabývat jinými problémy. Je to však dočasná alternativa, protože po chvíli se ocitnete u jiného přístroje s ještě nesmyslnějším ovládáním.

Poslední slovo. *Lighthouse* je po všech stránkách, slušně zvládnutý. Určitě by se leckde dalo něco vylepšit, ale přesto je to hra u které se budete bavit. Jestli dodnes zbožňujete obrázky z *Mystu* a jste ochotni překousnout obtížnost strojů je *Lighthouse* pro vás jako stvořený.

—Marek

Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, 2x CD, Sound Blaster.* ***Doporučeno:*** *Pentium/75, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/90, 8 MB RAM, 3x CD, SB 32.* ***Firma:*** *Sierra, 1996.*

AMIGA★★★69

Mag!

A zase jedno téma ze života.

Asi mi nebudete věřit, ale podobný nápad jsem nosil už asi rok v hlavě. Když mi procházely rukama ty spousty manažerských her, které jsou dneska docela oblíbený žánr, říkal jsem si: To by byla pohoda, kdyby někdo inteligentní přiblížil hráčům „tvrdou dřinu" v redakcích herních časáků. Aby si mohli na vlastní kůži zkusit, jak to chudáček pan majitel takového časopisu má těžké. Dosud neznámou firmu *Lifetimes* zřejmě osvítil podobný nápad (možná se se mnou telepaticky spojili, co já vím) a tudíž vychází dílko, na nějž vrhly recenze našich západnějších kolegů dost příznivé světlo. Tak se tou nádherou pokochám taky.

Pracujte bando líná! Není divu, že byl v Německu *MAG* tolik oslavován, vždyť *Lifetimes* jsou také Němci tělem i duší, což hned dokazují; všechny texty ve hře jsou psány jejich rodným jazykem. Pro někoho nepříjemné zděšení, nám němčinářům to tolik nevadí, ačkoliv je fakt, že třeba v angličtině, která je mnohým hráčům bližší, by se to vyjímalo lépe. Na projektu prý spolupracovaly i redakce tamních časopisů PC Games, PC Joker a kdysi výborného Powerplaye a testovalo to přibližně dvacet lidí, vesměs redaktorů. Teď už ale dost zbytečného povídání, vžijme se do situace úspěšného podnikatele, který stačil urvat ještě nějaký ten kapitál, dříve než jeho podnik zbankrotoval. Má poslední šanci k tomu, aby se stal váženým, slavným a mocným. Vrazí proto všechny prachy do založení nového časopisu, jenž se bude zabývat situací na stále vzkvétajícím herním trhu. Celá hra trvá od roku 1986 do současnosti, čili doba hraní je omezená a to se mi moc nelíbí. Na druhou stranu nikdo neví, co bude třeba za dva roky a autoři se to raději nepokoušeli ani odhadnout, což se dá pochopit. Takže buď zvolíte celou tuhle kampaň, nebo můžete vycházet jenom rok, záleží pouze na vás. S každým rokem je trochu jiná situace na trhu a přibývá vám více konkurentů, jako ve skutečnosti. Po překonání pár základních voleb se ocitáte na redakční konferenci, kde je vaším hlavním úkolem najmout nové redaktory, šéfredaktory a stálé spolupracovníky. Můžete kontaktovat lidi z již zavedených časopisů, kteří se k vám ovšem zrovna nepohrnou. Takže nejlepší je vybrat někoho z „trhu práce". Každého člověka vlastně představuje papír s jeho záznamy, kde jsou mimo jiné uvedeny jeho schopnosti (hodnocené známkami), jeho nejoblíbenější rubrika i jeho povaha (kamarád, bavič, nudér...). Najímání zaměstnanců je docela odfláknuté, ale co se dá dělat, žijeme v uspěchané době. Pak už nezbývá než dát název novému MAGazínu, navrhnout layout a roztroubit do světa, že příští měsíc vychází první číslo? Do něj samozřejmě zařadíte zatím jen základní rubriky jako recenze her a něco málo návodů. Postupem času budete moci zřídit oddělení, které se bude zabývat dopisy čtenářů a další, jež na ně bude odpovídat. Tuhle starost pak převezme redakční hotline, kde vytrvalci sedící u telefonů odrážejí dotěrné dotazy. Přitažlivá asistentka vám prozradí všechno o personálu, zahraničních dopisovatelích a kdoví co ještě... Ve své kanceláři máte kontakty na známé firmy, občas vám přijde něco nového a tu popadnete krabici se hrou a utíkáte s ní do redakční místnosti, kde jsou shromážděni všichni členové redakce, kteří se toho hned ujmou. Zkrátka je tu celkem dost možností a aspektů, skoro jako v opravdové redakci a kdy-

bych je měl všechny vypisovat, pak by tohle byl spíš návod. Ale optimismus vás přejde, když totiž zjistíte, že na jeden měsíc herního času máte reálných asi 12 minut, které nemilosrdně ubíhají a během nichž musíte všechno zvládnout, asi se vám to nebude zdát úplně v pořádku. Také obtížnost hry se liší jen počtem minut. Dost tu chybí tzv. lidský faktor, pokud jde o vaše redaktory a spolupracovníky, ve hře jsou to pro vás jen jména, kterým naložíte práci a víc se o ně nestaráte, ani slůvko s nimi neprohodíte (snad to bývá ve skutečnosti naopak). Připadá mi to nedotažené do konce, protože těch možností je sice hodně, ale tvůrci si tu redakční makačku představují přece jen moc zjednodušeně, mohli se pustit víc do hloubky.

Ale vobrázky jsou hezký, ne? To je pravda, bez působivého zpracování by *MAG* možná úplně propadl a tak se zase jednou grafik činil a vykreslil prostředí kanceláří a redakce perfektními pestrobarevnými obrázky. Bezpochyby je právě tohle nejpřitažlivější část hry (kromě asistentky). Animace nevypátrá vaše oko žádné, jen na každoměsíční redakční schůzce se všichni kolegové podivně chytají za hlavu, škrábou se na vousech i intimnějších částech těla... A pak jsou tady čtyři hudební skladby, ta úvodní je taková zmatená, ale ostatní se ke hraní pustit dají, nechcete-li mít kolem sebe úděsné ticho nebo nemáte-li při ruce CD přehrávač.

Poslední slovo. Že by to *Lifetimes* provedli úplně podle mých představ, to zrovna ne. Ale ať si každý rádobymanažer z řad hráčů utvoří vlastní názor. Nikomu jinému než milovníkům žánru se *MAGa* neodvážím doporučit.

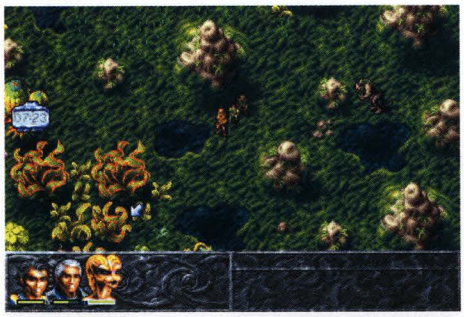
—Honza

Minimum: *Amiga, 1 MB RAM.* ***Testováno na:*** *Amiga 1230, 2 MB RAM.* ***Firma:*** *Lifetime, zima 1996.*

PC★★★★★90

Albion

Tato recenze je sice trochu opožděná, ale hra samotná je naštěstí nadčasová.



Krajina. Venku je to krásné, ale nebezpečné. Tyhle obludy mě byl čert dlužen.

Houby. Proč chodit na houby do lesa, když je máme ve sklepě. Tyto však byly hlídány hordou podivných, nepříliš přátelských, tvorů.

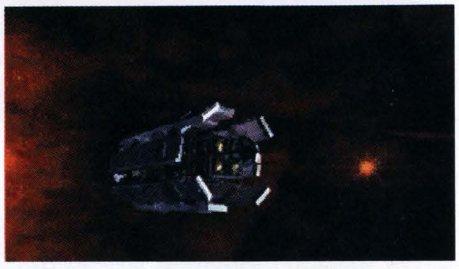
Rok 2227. Ohromná těžební loď „Toronto" právě dokončila skok hyperprostorem. Pomalu se přibližuje ke svému cíli, nenápadné žluté planetě, která má obsahovat bohaté zásoby nerostných surovin. Nikdo z mnohačlenné posádky však netuší, že tato, podle předpokladů suchá a pouštní planeta, je obydlena inteligentními bytostmi. Netuší to ani pilot průzkumné rakety, který se právě probral ze spánku...

Dobré hry se nelíhnou na stromech. Nelíhnou se ani kdekoliv jinde. K jejich vytvoření je potřeba dobrého týmu, nadšení a pak nějaké ty zbytečnosti (např. peníze, počítač a tak). Vzhledem k tomu, že *Albion* byl vytvořen, stále se zlepšující, firmou *„Blue Byte"*, máme důvod se domnívat, že je to hra dobrá. A jelikož to

Kuchyně. Každý musí někdy jíst.

má být dungeon, můžeme předpokládat, že to bude dobrý dungeon. Ale jeli tomu tak, to se dozvíte až na konci recenze. Tak s chutí do toho!

S chutí do toho a půl je hotovo. Po shlédnutí poněkud zmateného intra, o němž se později dozvíte, že to byl sen, se objeví malá místnůstka, v níž stojí nenápadná postavička. To vše je viděno šikmo ze shora (jako v *Dark Sun* nebo *Drem Web).* Jediné co o této postavičce víte je to, že je to muž, že se jmenuje Tom Driscoll a je pilot. Zbytek informací se postupně dozvídáte od ostatních členů posádky. Ihned jak opustíte onu místnost, představující vaši kajutu, potkáte Tomovu dívku, která vám vylíčí průběh letu, jeho cíl a ještě bůhvíco. Zjišťujete, že při výbuchu v hyperprostoru zahynul Snoopy, člověk který vás měl doprovázet při průzkumném letu na Albion, a že místo něj poletí jakýsi Rainer Hofstedt. Pak se vydáte po lodi a pokud se budete vyptávat kolemjdoucích lidí (což vřele doporučuji), zjistíte i cíl výpravy, která má vytěžit většinu vzácných rud z planety, čímž jí úplně zničí, ale vzhledem k tomu, že to má být pustina, nebude to zřejmě nikomu vadit. Dozvídáte se i o nedávné katastrofě, při níž těžební stroje zničily planetu obývanou inteligentními tvory. Můžete se vyptávat na jednotlivé členy posádky, jejich povolání, nebo na úplně nedůležité kraviny, které neskutečně zpestřují hru. Pokud projdete celou loď, jistě narazíte na místnost Tomova přítele (Tom vás na ni sám upozorní), který vám poradí jak se podzemními chodbami dostat do místa výbuchu, při němž zahynul váš kolega. Jakmile se však objevíte v podzemních (pokud v trupu rakety existuje nějaké podzemí) chodbách, změní se pohled. Již se nedíváte z vrchu jako pán situace, ale vlastníma očima, jako Tom Discoll. Pohybujete se plynule v bitmapovém prostředí. Než si však zvyknete na ovládání bude vám pohyb dělat problémy. V místě výbuchu naleznete pistoli a vrátíte se. Nic jiného tam totiž není (až na jednoho robota, čtyřicet sedm zářivek, několik



Rok 2227.

dveří...). Zase chvíli můžete bloudit lodí, můžete zaskočit do jídelny, kde dostanete nějakou tu potravinu (na horší časy), a pak vás zavolají na odletovou plošinu, kam Tom dojde sám. Popovídáte si s kapitánem, s androidem a vyrazíte, spolu s Rainerem, na průzkumný let.

A jak už to v hrách chodí, nastanou komplikace, vaše raketa havaruje a jakmile ji opustíte vybuchne. Při výbuchu je Tom zraněn a ztrácí vědomí. Mezitím si stačíte všimnout, že se znovu změnil pohled, díváte se na menší postavičky z větší výšky, ale hlavně toho, že planeta vůbec není poušť, je to neskutečný svět plný stromů a barev.

Jakmile se proberete z komatu, spatříte jakousi humanoidní postavu, připomínající kočku. Od Rainera se dozvídáte, že patří k rase inteligentních tvorů, kteří si říkají Iskari. V průběhu Tomova bezvědomí se Rainer naučil jejich jazyk a než se Tom uzdravil natolik, aby mohl vstát z postele, naučil se jej také.

Z lodi nezbylo nic než trosky, žádné spojení s „Torontem" neexistuje. Tomovým úkolem je teď zachránit Albion před ohromnými důlními stroji.

Jak se to vlastně hraje? Bezvadně. V 2-D pohledu to sice velmi zavání adventurou, ale pokud se dostanete do příběhu, budete se těšit na každé další informace jak malí. Textu je zde skutečně mnoho, je však psán poměrně jednoduchou angličtinou, takže rozumět by měla většina hráčů, jen se nenechat odradit jeho množstvím. A není to jen stále se rozvíjející příběh,

Město. Zde vidíte hlavní město Iskaiců...

...a zde je místní obyvatel.

Drirr. Tak to je můj první parťák, který nepochází ze Země.

Tom Driscoll. Tak to je hlavní hrdina. Krasavec, ne?

Loď „Toronto" je sice obrovská,...

..ale ne nekonečná.

jehož úvod jsem se pokusil přiblížit na začátku, ale je to i dokonalá interakce s prostředím, která vytváří výbornou atmosféru hry. Můžete prozkoumat či sebrat jakýkoliv předmět (rozumné velikosti), promluvit na jakoukoli postavu kterou potkáte, ne s každou si samozřejmě můžete popovídat, jelikož potkáváte i takové, které na vás nemají náladu nebo čas. Proto můžete po Albionu chodit, ověšeni zubními kartáčky, hrníčky, ručníky a podobnými nesmysly, které vám v průběhu hry nijak nepomohou. Najít užitečný předmět už dá práci. Při prohledávání skříní a truhel si musíte dát pozor, aby na blízku nebyl majitel, ono se mu to většinou nelíbí.

Jedno z mála omezení vaší svobody je to, že nemůžete útočit na nikoho v 2-D prostředí (tam jsou obvykle všichni přátelští), a v ostatních prostředích útočíte tak, že se protivníkovi připletete do cesty a počkáte, až zaútočí sám. Obvykle je však lepší utéci, jelikož hlavně zpočátku jsou boje dosti tvrdé.

Moc pěkně jsem povídal o hře v 2-D pohledu, ale hra v 3-D pohledu vás jistě zajímá neméně. Je to taky paráda, ovládat družinu můžete jak šipkami (což doporučuji), nebo myší (což doporučuji méně). Myší sice určujete pohyby mnohem jednodušeji (po obrazovce se objevují různě pokroucené šipky, které znamenají různé druhy pohybů), často se však může stát, že se „ukliknete" a rázem nevíte kde jste a kam to vlastně koukáte. Proto bych, být vámi, za první peníze zakoupil kompas, což je taková moc šikovná věcička s ručičkou ukazující stále na sever. K lepší orientaci též napomáhá automatická mapa, díky níž pak můžete „skákat" z jednoho (dříve navštíveného) místa na druhé (dříve navštívené) místo.

V každém správném dungeonu se bojuje a *Albion* není výjimkou. Boj probíhá po tazích na herním poli 5x5 políček. V průběhu boje můžete pozřít nějaký ten léčivý lektvar, použít lékárničku nebo si prohodit zbraně. Zajímavé je to, že žádná z vašich postav neumírá, vždy když by měla být mrtva, je jen vyřazena z boje (vlastně i z jiných akcí) po dostatečném odpočinku se znovu vrací do hry. Hra končí pouze když jsou v jednom boji vyřazeny všechny postavy. To pak shlédnete pro změnu zmatené intro (putujete nekonečným bílým tunelem).

Jak to vypadá? Jen se podívejte na obrázky. Úžasné. Výborná grafika, znázorňuje zvláštní, ale krásný svět Albionu v těch nejlepších barvách. Stačí jen když se podíváte na Iskaiskou architekturu. Celé vaše dobrodružství doprovází hudba, která není nijak vtíravá a výborně dokresluje atmosféru hry. Nejlepší na hře je však podle mě příběh. Už od začátku tušíte různé intriky na palubě „Toronta" a i smrt vašeho bývalého kolegy vypadala nějak podivně. Na Albionu zase zaujmou dokonale zpracované zvyky a tradice Iskaiců, o kterých se dozvídáte. Byl jsem úplně nadšen, že jsem byl pozván na největší z iskajských rituálů, při němž se duše starého Iskaice přenáší do těla jeho syna, díky čemuž může tento muž žít věčně. Když jsem se však tento rituál sledoval přiběhl do místnosti člověk, který onoho Iskaice zavraždil a v nastalém zmatku se ztratil. Na nás pak bylo, abychom ho našli. Byl to přece člověk, stejný jako my, a tak jsme byli, podle tamějších zákonů, vlastně spolupachateli. Díky tomu jsme zjistili, že na Albionu žijí lidé. Ale jak se tam dostali? Ví Bůh. Příběh prostě parádní. Sice nemám rád adventury, ale adventuru s tímto příběhem bych „pařil" od rána do večera.

Poslední slovo. Už se dostáváme ke konci a já si myslím, že je všechno jasné. *Albion* je prostě bomba. Nejspíš nejlepší dungeon, jaký jsem kdy hrál. Příběh složitostí připomínající adventuru, systém bojů na kola (což je velmi důležité), výborná grafika, co víc si přát. K rychlosti hry se není potřeba vyjadřovat, je totiž bezproblémová. A chyby? Já jsem žádné nenašel. **—Mrkvoslav Pytlík**

Minimum: *PC 486, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, 3 MB HDD.* ***Doporučeno:*** *PC 486 DX / 50, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, 3 MB HDD, SoundBlaster.* ***Testováno na:*** *PC Cyrix 586 / 100, 8 MB RAM, double speed CD-ROM, SoundBlaster.*

PC★★★65

DeathWare

Kolik, že toho je na tom cédéčku?
Kdo ti to vypálil? Ne? Tak jak?
Cože to se dá normálně koupit?

Stalo se to asi takto: Pračlověk, říkejme mu třeba Pepa, jednou přišel k jeskyni jiného pračlověka, dejme tomu Standy, praštil ho palicí po hlavě a odtáhl jeho choť Marii za vlasy. I táhl Pepa, táhl, břemeno mu těžklo, jak se na Maruš nabalovaly kaktusy, když tu ho potkal jeho prasoused Lojza. Lojza právě za kopcem ulovil mamuta a jak ho tak táhne zas ocásek domů, ulpěl jeho zrak na Mařence... I zaplesalo srdéčko jeho, slovo dalo slovo, Pepa se nadlábnul, dostal žaludeční vředy a do roka byl v pánu, zatímco Lojzu že-

na umlátila válečkem z parohu, když se zrána vracel z oslavy rady starších. Ale směnný obchod byl tady a už nás neopustil.

Vydělávat se zkrátka musí. Mimo jiné máme trh akciový, černý a také ten pro pařanskou obec nejdůležitější, tedy softwarový. Hry se dělí na kvalitní a nekvalitní a vydělávající a prodělávající. Pokud se hra stane úspěšnou, hned tak se jí nezbavíme a vrací se ve všelijakých kolekcích, označených zpravidla gold nebo obdobně a musím říct, že nám většina z nich stále má co nabídnout. Tyto almanachy se ovšem zpravidla týkají plných verzí (jejichž délka v MB je ovšem srovnatelná s délkou dem dnešních her), také proto, že sharewarové verze her jsou k dispozici na I-netu a rozličných přílohách herních časopisů. Proto mě vydání sharewarových verzí nejúspěšnějších (no...) „kill 'em all" her, ještě k tomu na dvou CD, poněkud překvapilo.

O první hře nemusím psát ani řádku, je prezentována pod názvem *Ultimate Doom.* Dále jsou na řadě jeho předchůdce a následovník, tedy *Wolfenstein 3D* a *Quake. Quake* je prezentován jak v sharewarové, tak v plné verzi, která ovšem z mně nepochopitelných důvodů chodí pouze pod W95. Až se nabažíte futuristického prostředí první epizody *Dooma,* můžete si to zopáknout mezi středověkými zatuchlými zdmi v *Hereticovi.* Následně si pro oživení můžete projet šest koleček v demoverzi vynikajícího *Megaracu II* (nemám rád automobilové simulátory, ale *Megarace* jsem si s chutí zahrál). Když už jsme u těch aut, do jednoho prapodivného a vražedně vybaveného vozidla si můžete sednout v podle mě příšerné hře *Necrodome,* ovšem poze pokud vaše počítadlo disponuje nějakým 32-bitovým systémem a procesorem od P/166 výše. *Necrodome* určitě nepatří mezi nejlepší střílečky historie, spíše mezi nejhorší, ale jelikož ho stejně jako toto dvojCD distribuuje *Mindscape,* nachází se tu mezi hrami, kterým nesahá ani po paty. Po odinstalování *Necrodomu* se můžete ponořit do hlubin klaustrofobických chodeb v *Descent Test Flight.* Trilogii *Duke Nukem 1-3D* asi také není třeba představovat, poslední díl je ořezán o dvě epizody. Již ne tak notoricky známá, ale právem oceňovaná hra *Terminal Velocity* je také bohužel přítomna jen v sharewarové verzi, obnovené (a zlevněné) vydání by neškodilo. Pro mladší nebo sklerotické čtenáře podotýkám, že se jedná o kříženec mezi *Descentem* s několika jinými tituly, s neustávajícím tokem nepřátel, vcelku slušnou grafikou a hlavně vysokou hratelností. Nakonec jsem si nechal *Warwind* (opět pod W95), tedy strategii, ve které povedete společenstvo velmi odpudivých tvorů proti ještě odpudivějším. *Warwind* se k výše zmíněným titulům příliš nehodí, ale změna je život. Proč autoři nezařadili kupř. demoverzi *Terminatora* nebo *Cruasadera,* tedy čistokrevných a přitom kvalitně zpracovaných her pro otrlé, toť otázka.

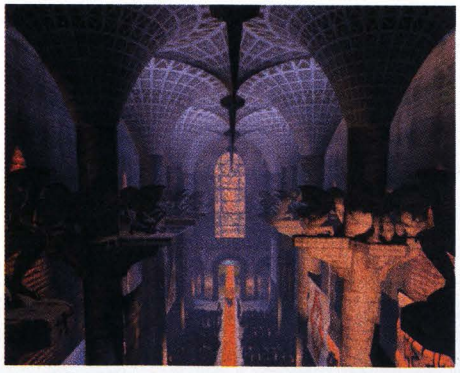
Z Deathwaru mám asi tento pocit: že se *Mindscape* rozhodl rejžovat v již několikrát přecezeném písku. Neříkám, že je na tom něco špatného. Konec konců, záleží hlavně na Vašem postoji. **—Rattle**

Minimum: *486DX/66, 8 MB RAM, 2x CD.* ***Testováno na:*** *Pentium/75, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, 6x CD, SB16.*

PC★★★★72

Emperor of the Fading Sun

Panzer generál ve vesmíru.



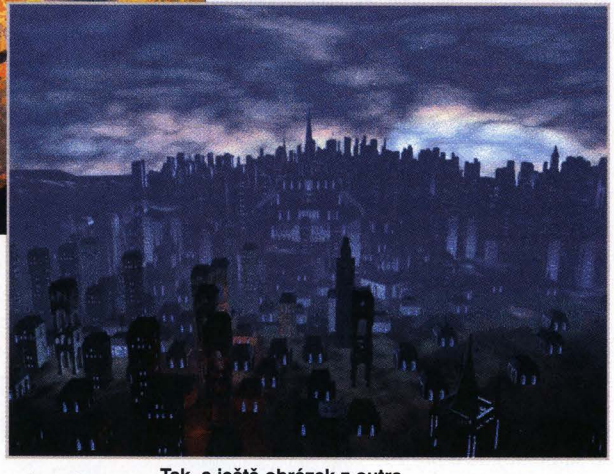
Katedrála, kde to všechno začalo.

Nechcete domů na chov vetřelce?

Neúspěšné tažení.

Je tu zase jedna strategie, která by mohla dostat přízvisko „General". Ale začněme od začátku. V roce 4550 AD první vládce známého vesmíru Vladimír I dostal korunu od Grace ve svaté Terre a na místě byl mrtev (je to hezky vidět v intru). Nyní v r.4956 AD je vesmír opuštěný a temný. V regentství se všichni lidé připravují na volbu nového regenta. Ale časy se mění, slunce známých světů začínají vychládávat a mnozí mluví o tom, že je to předzvěst Armagedonu. Pár šlechtických domů si ale usmyslelo, že by to bylo lepší jako za časů Vladimíra a tak se rozhodly, že celý známý vesmír spojí v jedno Impérium. Lidský vesmír byl řízen pravidly jednotlivých společenství a žádný adept na regenta se neodvážil prohlásit sám sebe za Imperátora. Ale většina lidí si myslela, že lidstvo potřebuje silného vůdce, který by se zasloužil o konec nastávající skázy Impéria. Regenti předtím byli jen figurky, schopné maximálně uklidnit spory uvnitř jednotlivých společenstev a to nebylo dobré. Proto se rozhodlo, že hlavním z regentů bude ten nejlepší ze všech pěti šlechtických domů.

Tak, toto je příběh vesmírné strategie nazvané *Emperor of the Fading Sun* (dále jen *EFS*). Na začátku jsem říkal, respektive psal, že by mohla mít přízvisko „General". Je to taktéž turn-based strategie, kde plocha je rozděleno na hexa-políčka. Vy jako pán jednoho z pěti domů, se musíte tedy vypracovat nahoru. Postup na míso Imperátora je veden formou vyřazovacího boje, tzn. na začátku je pět domů, vy si vyberete, za který chcete bojovat a pak to jde ráz na ráz. Samozřejmě ne takhle rychle. Když zahajujete hru, vyberete si jeden ze tří obličejů a jméno. Pak se vám ukáže mapa vaší pevnosti a můžete začít. Nejdříve si musíte vybudovat ochranu proti útokům ze země, vody, vzduchu. Budete produkovat zeměměřiče, stavějící různé stavby, inženýry vyvíjející nové technologie, vědce bádající v neprozkoumaných oblastech atp... Na začátku každého asi ze 3 kol máte na výběr, v čem byste chtěli bádat. Například technologie cizáků, mikrobiologie, psychologické pokusy atd. Později můžete jednotlivým domům posílat vzkazy formou výměnného obchodu. To znamená pošlu E-Mail, že ty mně dáš peníze a letectvo a já ti dám technologii na výrobu zbraní a mapu některé planety. Po planetách můžete létat, napadnout ji, obsadit, nebo se domluvit s obyvateli na spolupráci. Ovšem někdy se to zvrhne do stereotypu výměny a létání po planetách.



Tak, a ještě obrázek z outra.

Graficky je na tom hra ne moc dobře. Renderované intro je z jednodušších, ale hezké. Bohužel, nepodařilo se mi vygrabovat žádné obrázky, protože hra má divnou paletu barev. Ve hře je všechno zjednodušeně vidět, stavby bych se nebál nazvat i *„SimCity-like"*. Vaši rádcové, Vy a všechny postavy jsou ručně kresleny, což mi sem vůbec nesedí. Renderované, spritované a kreslené prostředí mi k sobě moc dohromady nejde. Zvukově je to na slušné úrovni, pohyby vojáků atd, ale jinak je spíše ticho po pěšině. Takže toto bych také neocenil příliš kladně.

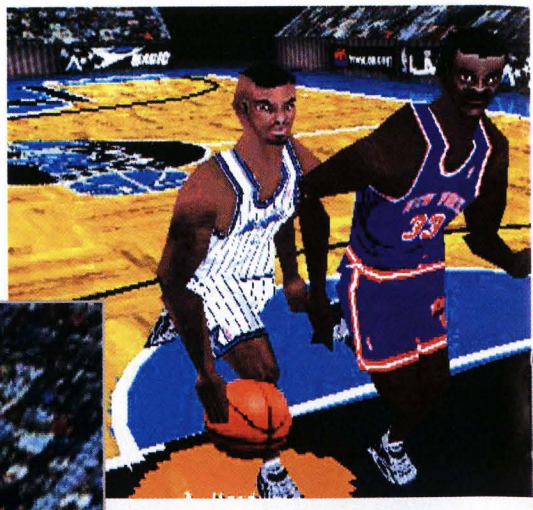
Myslím, že tato strategie nebude pro lidi, co mají rádi *Warcrafta*. Ale pro jedince nadšené *Panzerem, Alliedem* a *Fantasy Generalem* je to to pravé. **—Taurus z Nemédie**

Minimum: *486DX2/66,16 MB RAM, 2x CD, Myš, DirectX compatibile videocard, 40 MB HD, Win95.* ***Testováno na:*** *Pentium/133, 32 RAM, 8x CD, SB32, 2 MB S3 3D akcel., Win95, DirectX 3.* ***Poznámka:*** *Vyžaduje pouze 256 barev, jinak se zhroutí, často padá.*

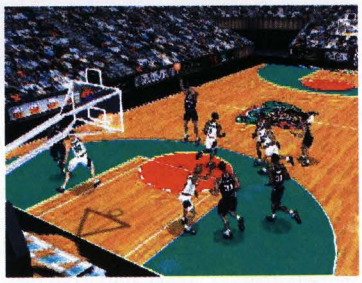
PC★★★★★96

NBA 97 Live

Býci z Chicaga opatrně rozehrávají. Armstrong sehrává Myersovi, který okamžitě nahrává Kukocovi. Ten chvíli dribluje a pak sehrává na nabíhajícího Jordana. Ten v letu chytá míč a smečujéé!!!!.



Podtitulek by mohl naznačit, že *NBA 97* je jen pro fanoušky basketu, ale není to tak, jak by se mohlo zdát. V poslední době firma *Electronics Arts* vypustila do světa další kolekci sportovních her, tentokrát s koncovkou 97. Jedná se samozřejmě o hry *FIFA 97* a *NHL 97*. S menším opožděním vychází i další pokračování skvělých simulací basketu *NBA 97*. *NHL 97* byl podle spousty lidí nejlepší sportovní hrou tohoto roku a já se teď pokusím vás přesvědčit, proč *NBA 97* je stejně dobrou, né-li lepší, sportovní hrou a proč je podle mě *EA* jedním z nejlepších tvůrců počítačových her za poslední dobu.



Co je to ta NBA? NBA znamená National Basketball Association a je to organizace, která sdružuje nejlepší basketbalové hráče světa. NBA však není pouze sport, ale i peníze. Spousta peněz. Podíváte-li se například na hvězdu NBA Michaela Jordana, který za pouhý jeden svůj výskok vydělává něco kolem deseti tisíc dolarů, zjistíte, že v NBA se točí opravdu hodně peněz. Milióny fanoušků po celém světě, kteří jsou ochotni zaplatit za sebemenší hloupost týkající se právě té jejich hvězdy, dokazují popularitu tohoto sportu nejen v Americe, ale po celém světě. A tak to není jen v NBA, ale i v NHL a tak se firma *Electronics Arts* již několik let snaží z tohoto fenoménu vytěžit co nejvíce a umožňuje svými hrami fanouškům těchto sportů se také zúčastnit sportovních zápolení těch nejlepších v NBA, NHL či FIFA.

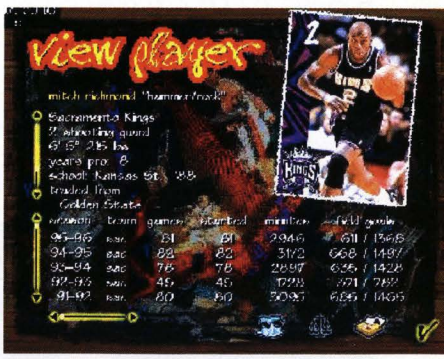
Jak to dopadlo tentokrát? Jelikož jsem velký fanda NBA a basketu se věnuji i aktivně, jsem z *NBA 97* doslova unesen. V *EA* odvedli opravdu skvělou práci a můžou být hrdí. A na co že mají být hrdí?

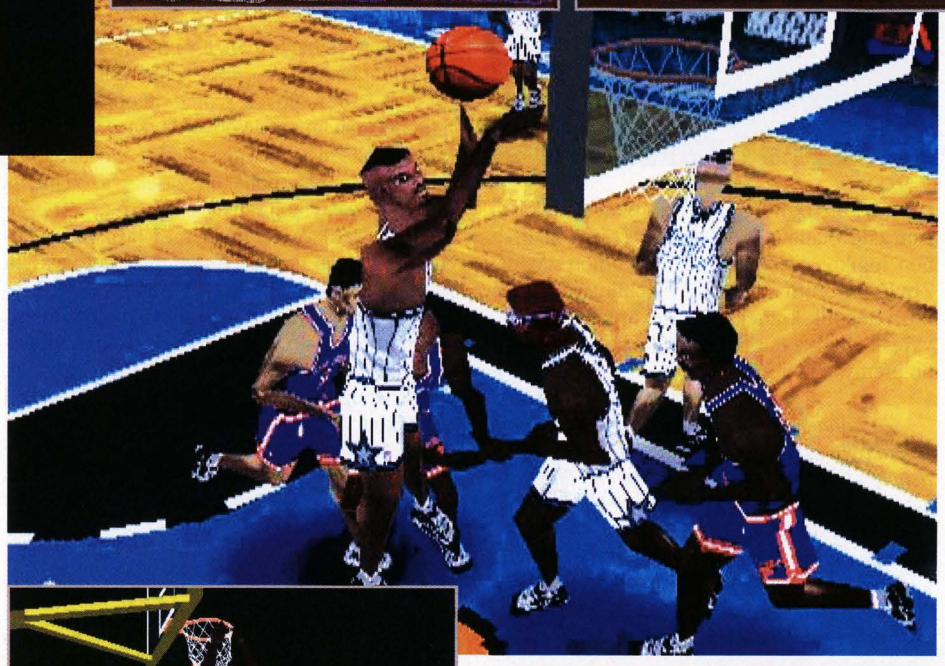
Vezmeme to popořádku od přepracovaného menu, přes grafiku, zvuky, hudbu, ovládání až po různé serepetičky jako editace hráčů, statistiky a skončíme euforickým závěrem.

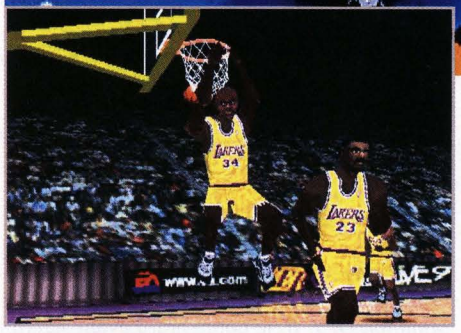
Tak nejdříve menu. Menu autoři kompletně předělali a podle mě k lepšímu. Totálně ujeté nápisy a volby perfektně vystihují atmosféru hry i basketu jako takového. Grafika je udělána ve třech rozlišeních. V nejvyšším rozlišení to vypadá skvěle. Palubovka se leskne, hráčům je vidět jméno i číslo na dresu a dokonce lze hráče poznat i podle obličeje. Pro opravdové basketbalové fandy by neměl být problém poznat Shaquilla O'Neila, Michaela Jordana, Scottie Pipena či jiné známé hráče NBA. Můžete si vybrat z osmi kamer, které snímají hru a můžete si také vybrat velikost ZOOMu. Pro urychlení hry můžete vypnout některé věci

jako ve spoustě jiných her. Nejlepší na celé grafice je zpracování a animace hráčů. Hráči jsou 3D a také se jako 3D chovají. Realistické pohyby jako u opravdových hráčů, přihrávky za zády, klamání tělem a nespočet zakončovacích 'SLAMů' - to všechno je skvěle zpracované. Když vidíte, jak se hráči realisticky pohybují, cítíte se opravdu IN. Grafika je tedy na výbornou.

Se zvuky je to podobně jako s grafikou. Jsou také velmi realisticky zpracovány, a tak vás celou hrou provází dribling míče, klasické vrzání podrážek po parketách, zvuk míče, odrážejícího se od desky koše, a následné zašustění síťky při koši. Skvělý je též komentář a vý-



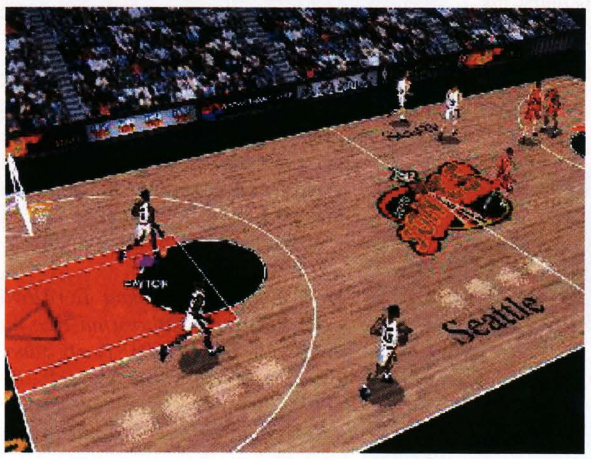




roky rozhodčího, ale to už jistě znáte z ostatních titulů od *EA Sports*. Také zvuky v menu jsou ryze basketbalové. Autoři získávají za zvuky opět výbornou.

Pokud jste slyšeli hudbu z *NHL 97*, pak jistě tušíte o co půjde tentokrát. Hudba z *NHL 97* je opravdu vynikající (jeden můj kamarád si ji dokonce nahrál na kazetu a teď chodí po škole se sluchátkama v uších a každému to dává poslechnout a ptá se jestli uhádnete co je to za skupinu) (je to Festr, ten kamarád). V NBA však jde o něco jiného než v NHL, a tak i hudba se nese v jiném duchu. Není to již dravý rock, ale hravý hip-hop. Je to sice ohraná písnička, ale v *EA Sports* opět na výbornou.

Ovládání je jako obvykle snadné a sedne snad každému. Šipky plus střelba, přihrávka a rychlejší běh to máme... sedm tlačítek a tak vám zůstanou ještě tři prsty na rukou na dělání čehokoliv co vás napadne (omlouvám se jedincům se sníženým počtem prstů a sníženým či žádným smyslem pro humor, legraci či oboje).



A teď přijde nejsilnější stránka hry a to statistiky hráčů a týmů. Ve hře naleznete všechny hráče NBA a jakmile je naleznete, vybafne na vás jeho xicht v podobě fotky a přehršle čísel, které o hráči prozradí i věci, které on sám neví. Dozvíte se všechno od postu hráče (útok, obrana atd.) přes počet trojek na zápas až po počet odehraných zápasů v sezóně. Jsou tu informace několik let zpátky a překvapí také aktuálnost zařazení hráčů. V době, kdy jsem se dozvěděl o přestupu O'Neila z Orlanda Magic do Los Angeles Lakers už bylo ohlášeno vydání *NBA 97* a vzápětí jsem se přesvědčil, že tvůrci tento přestup neignorovali, a tak v této hře už 'Šakila' uvidíte v barvách LA Lakers. Skvělá možnost je editovat hráče. Každý si může vytvořit hráče podle svého gusta. Atributy hráče určujete od fyzických vlastností až po ty ryze basketbalové. Výšku hráče můžete zvolit až do sedmi stop a sedmi palců, pak jim přidáte na váze načež jim plynule nastavíte barvu pleti. Potom přistoupíte k výběru xichtu, obličeje, mordy, držky nebo jak kdo chce. Vybírat můžete z něco kolem 250 zmíněných xichtů, což není málo. Pak nastavujete ještě spoustu sportovních vlastností jako rychlost a tak podobně.

Kromě hráčů můžete samozřejmě nastavovat i nespočet atributů samotné hry. Od úrovně (od Rookie až po All-Stars) přes typ hry (od Friendly až po Play Off). Můžete také plynule nastavit toleranci útočných a obranných faulů, což se začátečníkům může leckdy hodit. Jelikož se pravidla NBA často mění, i tvůrci se snažili hráči umožnit definovat si sám toleranci či naopak netoleranci rozhodčích k jednotlivým přestupkům proti pravidlům. Modifikováním pravidel se však mílovými kroky vzdalujete od reality a tím od opravdového požitku ze hry. Vyčerpali jsme téměř všechny klady hry a zápory tu nejsou, takže už zbývá jen slibovaný závěr:

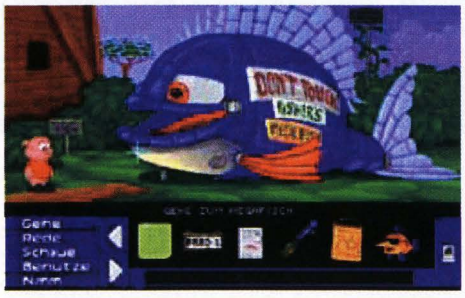
Firma EA Sports už po několikáté ukázala, že opravdu umí tvořit výjimečné počítačové hry. Jejich dílka jsou výjimečné grafikou, hudbou, zvuky a vším možným, ale to, co láká milióny hráčů po celém světě, není technické zpracování, ale absolutní hratelnost téměř všech titulů od této skvělé firmy. Jejich hry potvrzují názor mnoha lidí, že hratelnost je jednou z nejdůležitějších věcí na každé hře. Proč trávíme bezesné noci u počítače? Ne proto, že se nám líbí grafika, ale proto, že hra nás baví a nepustí svojí hratelností. Chlapci od *EA* však dokázali skloubit výborné technické zpracování se skvělou hratelností a vytvořili tak výjimečnou hru - basket par excelance. Toť vše. **—Case**

Minimum: *486 DX4/100, 8 MB RAM, 4x CD.* ***Doporučeno:*** *Pentium/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB16.* ***Testováno na:*** *486 DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD, SB AWE64.* ***Firma:*** *Electronics Arts, leden 1997.* ***Poznámky:*** *Hra běží ve třech rozlišeních, a tak se hýbe i na pomalejších počítačích. Pro opravdový požitek ze hry se však hodí spíše rychlejší stroj, neboť v LOW rozlišení to už není ono.*

PC★★★★80

The Mutation Of J. B.

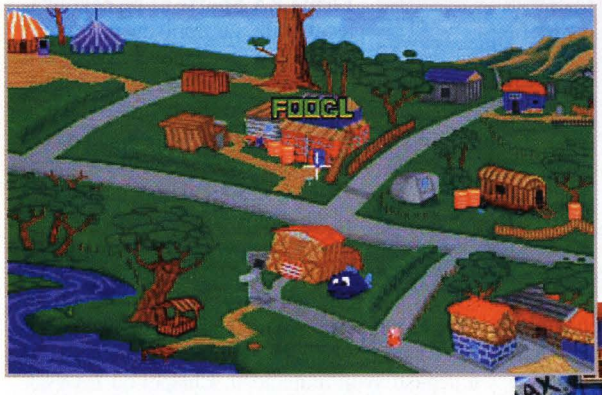
Jaj držte ma dva tri, lebo ich pet šest pobijem.



Adventury ve starém stylu dnes již sotva naleznete mezi novými výtvory herních mamutů. Slovenská partička Invention se ujala nelehkého úkolu stvořit adventuru dobrou, nelehkou a hlavně v klasickém stylu ručně tvořených animací, 2D kreseb a vynikající zábavy v nám srdci blízkém jazyce slovenském. Úkol byl o to těžší, že *MOJB* musel obstát pouze na domácím a našem trhu. Jak se to těm klučinům slovenským povedlo, to se hned uvidí.

Probudil jsem se v půl jedenáctý a musim vám říct, to ráno nestálo ani za ztvrdlej rohlik. Ozdobil jsem si ksicht cigárem, prožbrept vočka a pustil na povzbuzenou Floydy. Zornice mi padla na stůl, kde ležela placka s džejem. No jo, Pepa to chce do neděle, dneska máme úterý, tak se na to vybodnu a pudu radši navštívit zahřátej pelech. Stejně nemám nic jinýho na práci.

Když se jednou hošík jménem Johny ráno probral, zjistil, že je prase. Protřel oči, zatřásl hlavou, ale obraz v zrcadle nezmizel. Pořád vypadal jako růžolící sele. Vypadalo to na problém. Bude s tim muset něco udělat.



Někdo mi svítil pod víčka nepříjemně se tvářícím světlem. Byla to středa. Ježiš, tak brzo, dyk je teprv devět ráno. Vodpal!

Cesta Johnyho nebude nikterak lehká, což vám dokáže prvních pár minut hraní této gamesky. Naštěstí se povedla věc, která se hned tak nevidí. Úkoly, s nimiž se budete setkávat, jsou z devětadevadesáti procent řešeny neúhybnou logikou, že by mohl i Columbo závidět. Zbylé procento se choulí v koutku ve společnosti několik kratičkých záseků, které pomůže vyřešit chvilka odpočinku, relaxace a následného přemýšlení a vzpomínání.

Ze záhadného důvodu se mi otevřely oči. Venku bylo zataženo a mraky visely nad Prahou tísnivě nízko. Bylo šero a v okolních panelácích se svítilo. Kouk jsem na hodiny. Půl šestý a pořád to vypadá na středu. Sakra spánek. Zdá se, že je čas na snídani, řek? jsem si a dal si kafe s cigárem. Zazvonil telefon. Než jsem donutil své přespalé nožky k pochodu, dotyčná osoba zavěsila. Budu si muset pořídit mobil.

Člověk by ani neřekl, jak může být adventura rozsáhlá. Pár dnů hraní a pořád jsem se nehnul. Druhá část hry je sakra rozsáhlá, dá mi zabrat. Sejvů se mi hromadí desítky a pořád člověk nemůže na nic přijít. Jak již vyplynulo, hra má dvě části. Ta první se odehrává v městečku beze jména a druhá na planetě Ladea. Pokud nevíte, tak za všechno můžou ufoni. Jak jinak.

Šmárjá, já z toho zcvoknu. Ta růžová postavička na monitoru mi leze na nervy. Už nemůžu. Půl čtvrtý ráno. Eště, že jsem se vyspal do růž.., do modra. Sakra čtvrtek. Do neděle mám jenom tři dny a to nevim, jak pudou tipat obrázky. Ach jo. Kafe mi došlo, tabák neni, všichni spí, komu bych tak zavolal. Nejeví se to jako dobrej nápad. Jedině, že by - ml-? Nenávidim růžovou. Du spát, hej, vzbuďte mě na Dallas!!!

Ten deník píšu jenom proto, že se vůbec nemůžu chytnout a napsat něco pořádnýho o týhle perfektní hře. Nakonec se chytim jak jinak než u techniky. Hra je na jednom CD, to bezesporu. Hudba je vmáčknutá jako klasický soundtrack a kdybyste si ji chtěli náhrát, máte příležitost. Dá se dokonce říct, že stojí za to. Horší je to ale se zvukem. Doprovodná echa jsou na přijatelné úrovni, ale co mě však zarazilo je mluvená řeč. To, že všechny postavy mluví snad jediný člověk s obdivuhodným rozsahem hlasu, není vůbec obvyklé. Možná, že je to inovace, ale ta se mi vůbec nelíbí. Občas se stává, že se v řeči poněkud zasekává, zejména když si nastavíte jinou rychlost řeči v optionech. A grafika? No, nádhera. Klasiké 2D malby s překrásně oprášenými animacemi ve stylu *Monkey Islandu* nebo *Indyho* jsou přesně to pravé, co potřebujeme na povzbuzení mezi multimédiálními braky, které k nám chodí v pravidelných intervalech. Co vám mám povídat. Slzy vstoupily do mých očí, když jsem spatřil klasickou grafiku 320x200 ve 256 barvách. Ách! A to provedení. Hmmm. A co nakonec techniky? Hra vás obere o 47, resp. 210 MB disku, pokud si tak zvolíte. A to není zas tak strašný, co říkáte?

Zase tma! Nevidim vůbec nic. Dneska je Valentýna a já už mám před očima jenom tu růžovou. @&$^%$)#)!!! Už i ty Straiti mi lezou na mozek. Hra se chýlí už snad! ke konci. Pepo, cos mi to pověsil na krk? Zvoní telefon. Tentokrát jsem to stihnul. Byl to Pepa. Ne, ještě jsem ani nezačal, ale do neděle to stihnu. Bez obav. Je osum večer a já dřepim u počítače. Zachraňte mě!

Na závěr této značně pochybené jakoby recenze vám musím sdělit svůj názor. *The Mutation Of J. B.* je dobrá hra. Zavání starými časy a přináší i něco nového. Sympatické na ní je, že jí rozumíme úplně všichni, že je super hratelná, zábavná a i přes vytknuté nedostatky kvalitně udělaná. Berte to!

Zvoní telefon! Slyšíte, zvoní telefon! Zase já. Stíhám to. Je to kamarád. Zve mě na párty. U mě. Zajímavé. Mozek odmítá spolupracovat. Dobrá, přijedu pro vás. Beru si klíčky od auta, vypínám počítač a doufám, že semafory svítí stále ještě červeně a růžové potkám na ulici co nejmíň. Ať žije Valentýn! Proboha! Zase telefon. Už ho neslyším. Jsem pryč!

—Karel, kdysi *Roger T.*

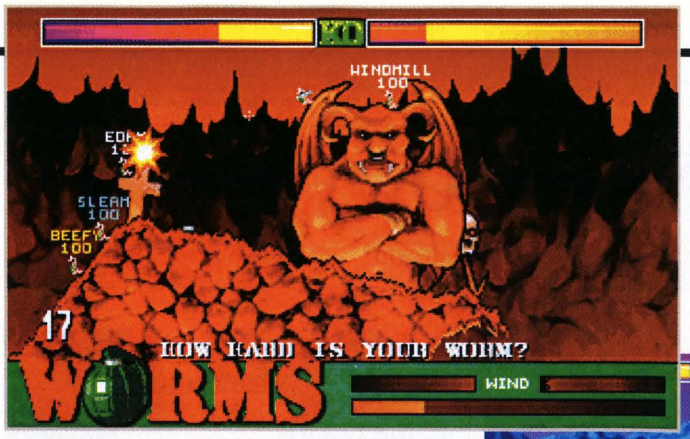
Minimum: *486DX2/66, 8 MB RAM, CD.* ***Testováno:*** *Pentium/133, 16 MB RAM, 4x CD.* ***Firma:*** *Invention/Neo, leden 1997.*

MDK © INTERPLAY, 1997

PC★★★55

Worms United

Malí růžoví červíci jsou tu znovu - sjednoceni.



Ti malí růžoví prevíti jsou tu znovu. Je jich hrozná spousta a jsou po zuby ozbrojeni. To ovšem nemění nic na tom, že se nám vůbec nezměnili. Pořád jsou stejně ošklivi, pořád stejně pitomí a pořád mají hloupé poznámky. Tedy, abych nelhal, jsou tu jisté (velmi malé) změny, jako například pasti na balících se speciálními zbraněmi, lékárničky, různé náhrobní kameny, a více vícejazyčných průpovídek, ale to je asi vše v čem se *Worms United* liší od ostatních *Wormsů*. Nesmím ovšem zapomenout na jejich jednotu - jsou to přeci *Worms United*.

Nemám rád, když se druhý díl hry neliší od prvního. Nemám rád, když se třetí díl neliší od druhého, a už vůbec nemám rád, když se ty tři díly vzájemně neliší. A to se právě u *Wormsů* stalo. První díl byl výborný - spousta zbraní, spousta červů a nevyčerpatelná zásoba prostředí, vždyť to snad ani nejde zdokonalovat. Leda kdyby přibyly nové zbraně, kdyby se zlepšila grafika a kdyby červové uměli nové věci, ale nic z toho ve *Worms United* nenajdete. *Worms United* jsou totiž trapná kopie prvních, možná druhých *Wormsů*, s nepatrnými vylepšeními a s nimiž, pokud je máte doma, si plně vystačíte. **—Mrkvoslav Pytlík**

Hlášení růžových červů, čas: 12.06.54. „Generále, naši neohrožení červi dorazili na místo M v čase Č. Vše vychází podle plánu. Nepřátelské jednotky nejsou v dohledu. Končím."

-Hlášení fialových červů, čas: 12.08.01.

„Hej šéfe, naši chlapy jsou na připravený na svých místech. Všichni maj dobrou náladu a budou chránit naše barvy do posledního muže. Takže končim."

-Hlášení růžových červů, čas: 13.06.54.

„Generále, červ Humhal lokalizoval první nepřátelskou jednotku - červa Gregoryho, a zasáhl jej bazukou přímo do ramene. Červ Gregory je ještě schopen boje. Končím."

-Hlášení fialových červů, čas: 13.07.34.

„Sakra! Šéfe Gregory to dostal! Newman ho ale pomstil a natrhnul tomu jejich šmejdovi vocas cluster bombou. Je tuhej! Končim."

-Hlášení růžových červů, čas: 13.19.12.

„Generále, začalo to být drsné. Humhal je mrtev a Janosik má taky dost. Vyzkoušeli jsme je oklamat a teleportovali jsme Švejka do jejich zad, ale zatím nevíme jak to dopadne. Končím.!

-Hlášení fialových červů, čas: 13.36.19.

„Šéfe teď jde do tuhýho. Bradley, Gregory a Spoon jsou hotový. Zbyl jsem tu sám, ale našel jsem lékárničku, takže jsem fakt v pohodě. Jejich řady taky prořídly, a proto už nikoho nevidim. Ještě se ozvu, přece mě nedostanou takový zelenáči.

-Hlášení růžových červů, čas: 13.38.45.

„Generále, tady Švejk. Ostatní jsou mrtví, a tak jsem tu sám. Jsem v nepřátelském území, ale nikoho nevidím - asi mají také ztráty. Připravuji si UZI gun, myslím, že se bude hodit. Končím."

-Hlášení fialových červů, čas: 13.45.25.

„Šéfe, voni jsou snad všichni tuhý. Nikoho tam nevidim. Konec."

-Hlášení růžových červů, čas: 13.48.56.

„Generále, mám na mušce jejich kapitána. Vypadá nezraněn. Použiji tedy cluster bomb a jestli se dobře trefím, mohl bych ho zabít. Končím."

Hlášení fialových červů, čas: 13.49.00. Uaaaaáágrrrrghgsakrajkghooogummmmmmmm.....glo,glo,gloo....

-Hlášení růžových červů, čas: 13.49.45.

„Generále, já ho dostal! Netrefil jsem se sice úplně přesně, ale spadnul do vody a utopil se! Hurá! Vyhráli jsme! Co je to?! Auvajs!....."

-Hlášení bledě modrých červů, čas: 13.49.48.

„Vaše veličenstvo, naše jednotky spatřily nepřátelského růžového červa v sektoru B12OPP6557 a zneškodnily ho. Podle známek jsme jej identifikovali jako kaprála Švejka. Končím."

Minimum: *PC 386, 4 MB RAM, 2x CD.* ***Testováno na:*** *Cyrix586/100, 8 MB RAM, 2x CD, SVGA, SB.* ***Firma:*** *Team 17, únor 1997.*

PC★★★★87

Noir: A Shadowy Thriller

Černobílá detektivka se skvělou atmosférou!

V Jackově šuplíku lze ledacos nalézt.

Jackova kancelář

Grafika je prostě boží.

Sloup velikánů.

Město je skvěle zpracované.

In. Je noc. V Jackově kanceláři je mrtvo. Jenom záznamník furt blbě zvoní. Poslechnu si vzkaz. Jackova sekretářka Marjorie říká něco o tom, že už několik dní svého šéfa neviděla. Je to dost divný. I v novinách je něco o zmizení nějakého detektiva. Měl bych se po Jackovy podívat. Je to přece můj kámoš. Aspoň se porozhlídnu po kanclu. Nacházím pár, možná důležitých, věcí, který by mě mohli dovést na Jackovu stopu.

Příběh. Nejdříve tedy k příběhu hry. Váš dobrý přítel a kolega Jack Slayton zmizel a vy ho musíte najít. Nejlepší bude se podívat na jeho rozdělané případy a doufat, že vás to dovede k Jackovi. Případů je celkem šest a to:

Smrt Pegasova.

Milionář Charles Winthrop z Pasadeny si Slaytona najmul, aby vyšetřil smrt závodního koně jménem Pegasus. Kůň jednoho dne vyhrál důležitý závod, ale druhého dne byl nalezen mrtev ve své stáji. Vypadalo to jako infarkt, ale u trénovaného závodního koně je to velmi nepravděpodobné.

Maxova vzácná kniha.

Jackův dobrý přítel, Max Englehart, jednou do kanceláře přinesl vzácnou německou knihu. Po Jackovi chtěl, aby zjistil, jestli nejde o nějaký obzvláště vzácný spis.

Wo-Tan, pes za všechny prachy.

Hvězdě němého filmu, Agnes Simon, se ztratil její miláček. Její ztracený pes je jedním z nejúspěšnějších postav Holywoodu. Jmenuje se Wo-Tan a panička si ho velmi cení.

Ztracená dceruška

Nepříliš poctivý zbohatlík Harrison Smith si Jacka najal, aby nalezl jeho ztracenou dceru Alici. Ačkoliv pochází z bohaté rodiny a dostalo se jí dobrého vychování, byla naposledy viděna v nočním klubu Scheherezade, jenž je jedním z center zločinu v Los Angeles.

Čínská kultura v americkém městě.

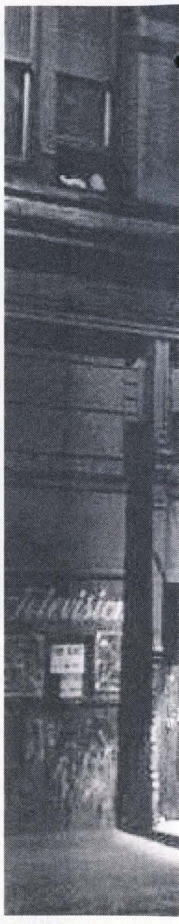
Ochrana tajného přístroje.

Philip Watkins, majitel firmy Watkins Cryptography, požádal Jacka o ochranu kanceláře při vývoji tajného dekódovacího přístroje.

Čínský kontakt v Čínské čtvrti.

Jackův práskač z Chinatownu, Charlie Kwan, řekl Jackovy něco o zmizelém balíčku, který má co do činění s místní mafií.

Holt se do toho budu muset pořádně vložit, jinak se může Jackovy něco přihodit. Jestli se už nepřihodilo.



Out. Když jsem o hře poprvé slyšel, napadlo mě, jestli černobílá hra není spíše krokem zpět. Když jsem si ji potom přinesl domů, zpočátku jsem nevěděl, co si o hře mám myslet. Intro, které dobře navozuje atmosféru nočního města čtyřicátých let, je sice fajn, ale je trochu krátké. Zničehonic se na obrazovce objevila statická černobílá fotografie. Zjišťuji, že jsem v kanceláři Jacka Slaytona, a tak chvilku klikám a tím se po kanceláři pohybuji. Seberu pár předmětů, poslechnu si vzkaz na jakémsi záznamníku a vzápětí zjišťuji, že ve hře není žádný inventory. Po chvíli hraní mě však napadá, že to vůbec nevadí, že je to dokonce docela fajn. A po další chvíli hraní mě napadá, že ta hra celá je docela fajn. Co fajn. Je přímo skvělá.

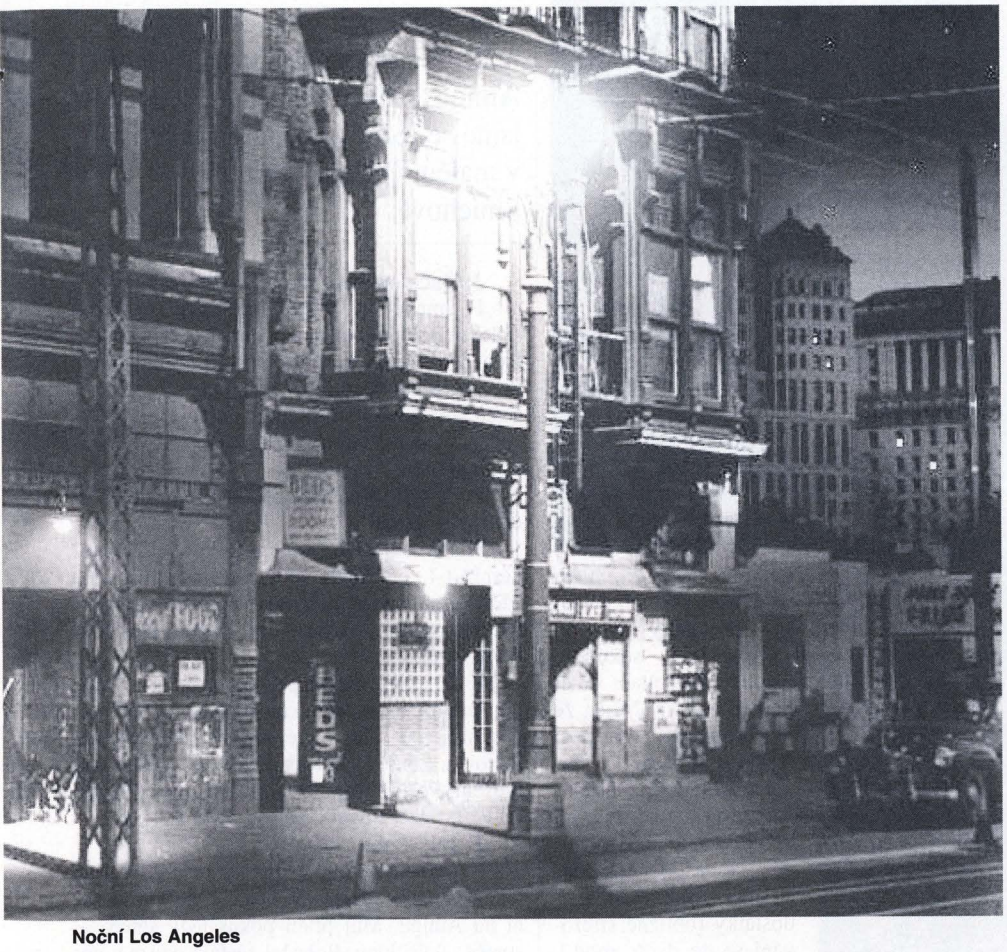
Už od ohlášení tohoto projektu všichni netrpělivě čekali, jak tato černobílá adventura firmy *Cyberdreams,* dopadne po stránce grafické.

Proč je to skvělé? Něco takového si ještě žádná firma nedovolila, a tak jsme byli zvědaví, co se z toho vyklube. A vyklubalo se. Vyklubala se z toho parádní černobílá detektivka s bezvadnou atmosférou, o které je v dnešní době tak trochu nouze. Tvůrcům se podařilo vystihnout atmosféru Los Angeles ve čtyřicátých letech a napodobit umělecký směr tehdejších let nazvaný 'Film Noir'. Zpracování hry vlastně není tak dobré, jak by se z předchozích několika vět

Výhled na Holywood.

Je libo cestovat?

Bilboard!



Noční Los Angeles

mohlo zdát. Nádherné, ale stále jen obyčejné fotografie, minimální ozvučení, hudba jen občas. Tak co je na téhle hře tak skvělé? Atmosféra! Ano, je to atmosféra. Temné uličky nočního města plného zločinu doslova nahánějí hrůzu. Když se procházíte po tichých částech města v naprosté tmě, poznáváte teprve co je pravá atmosféra dobré detektivky. Atmosféra, to je to co, v téhle hře kraluje.

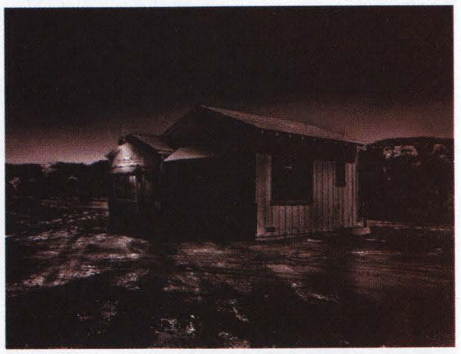
Jak se to hraje, vypadá a vůbec. Hra je viděna z vlastního pohledu, což je dnes stále častější způsob zpracování adventur. Klikáním se pohybujete po jednotlivých místnostech. Každá místnost či lokace je však rozdělena na několik pohledů, z něhož je možné se dostat do dalšího místa. Zní to sice dobře, ale občas po hodině klikání objevíte v malém pokoji úplně nové místo.

Celková interakce s okolím spočívá v chození po lokacích a hledání předmětů na které reaguje kurzor. Žádný inventory tu není. Předmět se automaticky zvolí při kliknutí na místo, kde se dá použít. Také interakce s lidmi je jen jednostranná.

Také cestování je řešeno velice jednoduše. Až v kanceláři objevíte mapu, jednoduše stačí kliknout na lokaci, kam chcete cestovat, a podívat se na filmeček. Na nejjednodušší obtížnost můžete také cestovat při kliknutí na nějaký předmět (soška v kanceláři, obrázek domu ve stáji).

Skloubení fotografií s počítačem vytvořenými předměty dopadlo skvěle. Na fotografii nepoznáte normální předměty od těch použitelných. Autoři si s tím museli dát opravdovou práci.

Řeči nemaj smysl, to se musí hrát! Zbytečné mluvení o téhle hře opravdu nemá žádný smysl. Obrázky tu někde možná vidíte



Šli byste tam v noci sami?

a atmosféra *Noir* se nedá popsat slovy. Ta hra vás nebude bavit hned od začátku, ale až vás vtáhne do děje a vy se budete dozvídat více a více o Los Angelském podsvětí, tak pak vás doslova vtiskne do křesla.

Z hvězdárny je pěkný výhled.

Co říci na závěr? *Noir* je technicky dokonalou hrou se skvělou atmosférou. Není to sice klasická adventura, ale pokud máte u her rádi působivou atmosféru skloubenou s výborným grafickým zpracováním, bude se vám *Noir* líbit, stejně jako se líbil mě. **—Case**

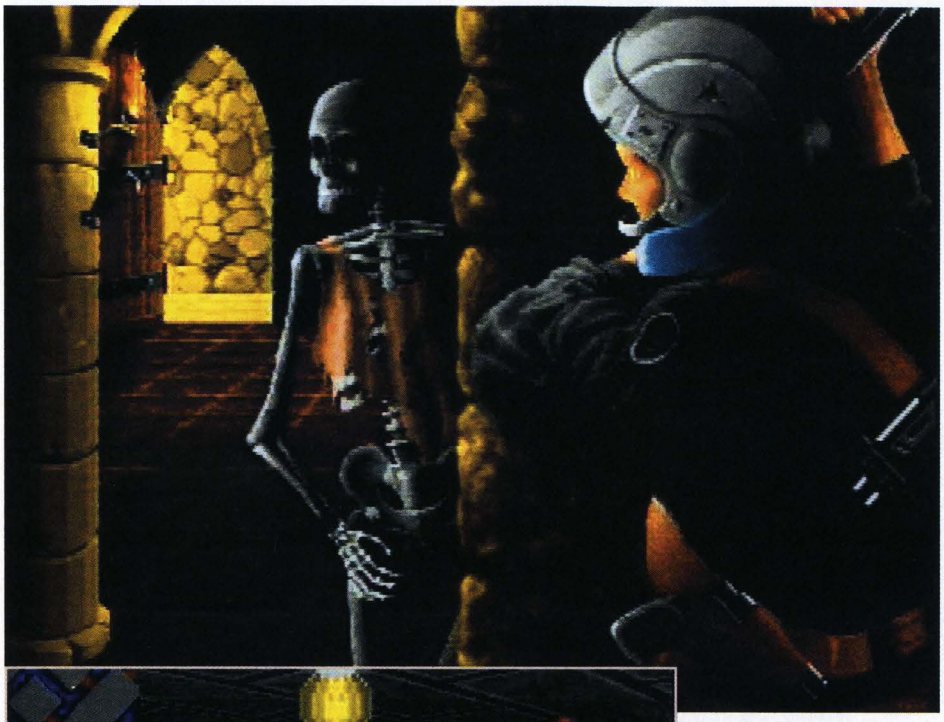
Minimum: *486DX/66, 8 MB RAM, 2x CD, 10 MB HDD, SVGA, Win95 nebo Win3.11, Windows kompatibilní zv. karta.* ***Doporučeno:*** *486DX/66, 16 MB RAM, 4x CD, 10 MB HDD, SVGA, Windows kompatibilní zv. karta.* ***Testováno na:*** *486DX4/100, 16 MB RAM, 4x CD, Windows 95, 1 MB SVGA, SB AWE64.* ***Existuje na:*** *PC, MAC.* ***Firma:*** *Cyberdreams, leden 1997.*

AMIGA★★★★82

Testament 2.0

DEMO NA CD

První česká 3D hra, po mnoha potížích, konečně vychází.



Lepší engine, lepší grafika. Je tomu už rok, co byla na stránkách Excaliburu uvedena hra *Testament.* Měla to být první česká 3D akční hra na trhu. Nevím, čí to byla vlastně chyba, ale na český trh se *Testament* nikdy nedostal. Mezitím projevila o projekt zájem německá firma, která *Testament* v německé verzi uvedla. K nám, českým amigistům se hra konečně dostává prostřednictvím firmy *Insanity,* která sama hru spáchala. A to ve verzi 2.0, která je v podstatě stejná, má však některá vylepšení. Koncepčně zůstal *Testament* tou samou hrou jako před rokem. Stále se jedná o 3D akci využívající plochý engine známý ze staré klasiky *Wolfenstein 3D,* s texturovanými stropy a podlažími. Hlavní změny oproti staré verzi spočívají v optimalizaci strojového kódu a tudíž zrychlení enginu na strojích s vyššími procesory až na 50 snímků za sekundu. Nejvíce viditelnou změnou je grafika. Nejen že je dosaženo mnohem lepšího rozlišení 1x1 pixel (stará verze obsahovala maximálně 2x1 pixel), ale byly použity nové textury. Byly také odstraněny některé dílčí nedostatky (obtížné strefování se do dveří apod.). Kompletně byly překopány zvukové efekty a muzika, takže se vyplatí při hraní použít výkonnou reprosoustavu. Pak má *„Testík"* ještě větší grády. Díky všem těmto zlepšovákům se *Testament* stal ještě více hratelnou a napínavou akcí, než byl před tím, která by nikomu z vás neměla uniknout. Nebývá zvykem hodnotit stejnou hru dvakrát, ale tady můžeme udělat čestnou výjimku. P.S. Doporučuji všem. Testament je skvěle rychlý a hratelný i na neurychlené A1200. (Pro zájemce zveřejňujeme adresu, na které je možné si Testament objednat za 300 Kč+poštovné: Filip Doksanský, Švédská 33, Praha 5, 150 00) **—JayTee**

Minimum: *A1200, 2 MB RAM, HD nebo FDD.* ***Doporučeno:*** *A1230, 6 MB RAM, HD.* ***Testováno na:*** *A1230T/50, 18 MB RAM, HD.* ***Firma:*** *Insanity 1997.*

Insanity - rozhovor

Filip Doksanský - koder, hudebník
Petr Kadleček - grafik, animátor

Na této stránce jsem pro Vás připravil rozhovor s polovičkou pravděpodobně nejlepší české programátorské skupiny pro platformu Amiga, Filipem Doksanským. Sešli jsme se jednoho sobotního večera v malém útulném baru na Smíchově.

J: Začneme tedy tvými osobními údaji.

F: Jmenuji se Filip Doksanský, na tomto světě se pohybuji takřka 21 let, nemám nic společného s vojáky a jsem zatím svobodný i když zadaný. Mám střední vzdělání s maturitou oboru elektro. Mimo programování her, které v Čechách moc nevynáší, pracuji jako systémový programátor.

J: A teď něco co souvisí s počítači. Na čem jsi začínal?

F: První počítač v mém pokoji byl legendární C64, to mi bylo 13 let. Programovat jsem začal až na Amize, nejprve to byla A500+ s přídavnou pamětí a harddiskem. **J: To ti ale dlouho nestačilo.**

F: To je pravda. Na pětistovce jsem se začal učit programovat, ale skutečnou hru jsem žádnou nestvořil, když nepočítám jednoduchou textovku Lone Wolf, kterou jsme spáchali s kámošem. Pořídil jsem tedy A1200 s turbokartou 030/40MHz v toweru, kterou mám dodnes.

J: Jak si pokračoval?

F: Vždycky se mi líbily 3D hry. Velice mě tehdy zaujal Wolfenstein 3D a mrzelo mě, že není na Amigu. Můj první pokus tedy směřoval stvořit jakýsi klon. Bohužel zůstalo pouze u pokusu, neboť programovat docela umím, ale grafika není mou silnou stránkou. Používal jsem v tomto Wolf-klonu textury ze skutečného Wolfa, ale nebylo to ono. Sháněl jsem tedy grafika.

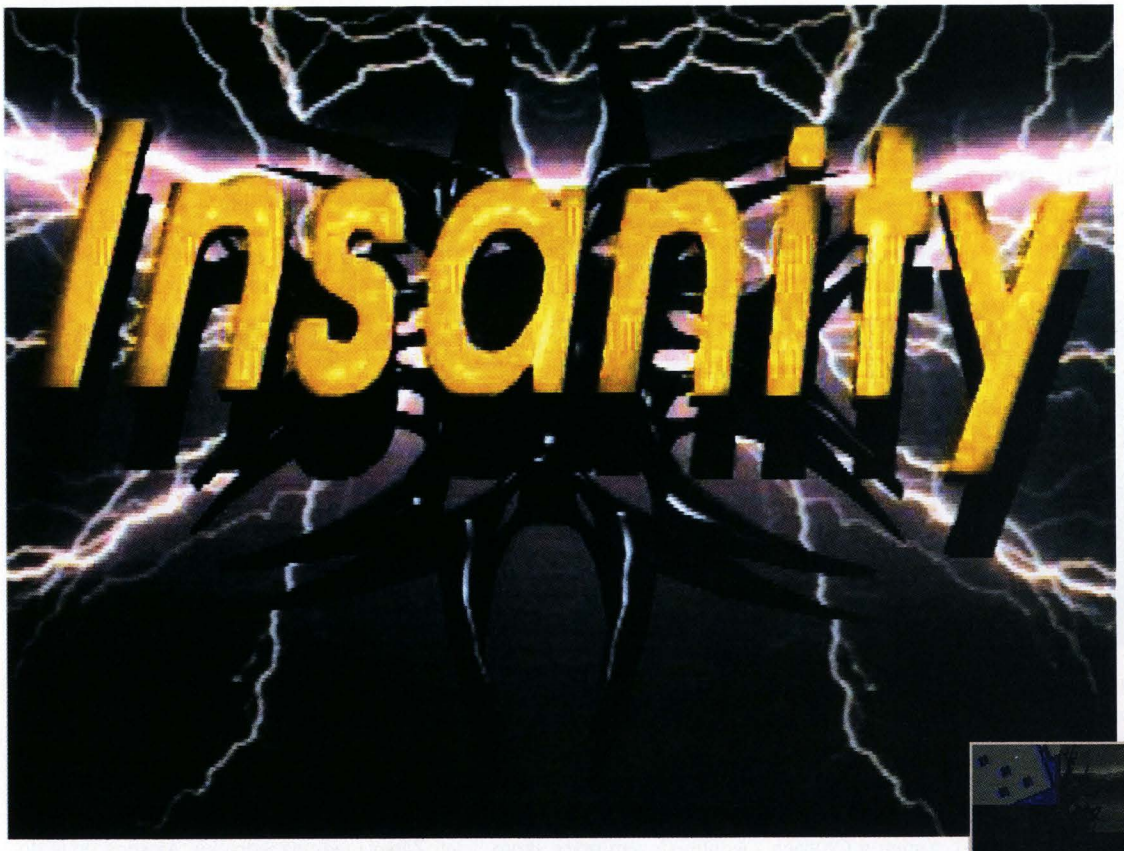
J: A od této doby se datuje tvoje spolupráce s firmou Signum a založení Insanity.

F: Ano, na mou poptávku zareagovala právě tato firma, díky které jsem se seznámil s Petrem Kadlečkem a Radkem Volfem, který dlouho nevydržel. Pak jsme s Petrem založili Insanity.

J: To už byly na světě první náznaky Vaší první komerční hry - Testamentu.

F: Testament vznikl vlastně skloubením mého 3D enginu a Petrovy grafiky. To bylo v době, kdy se vážně uvažovalo o vydání Testamentu jako komerční hry v Čechách.

J: Ale k tomu nikdy nedošlo. Jak to vlastně bylo?



F: Nerad bych tady rozmazával nějaké podrobnosti. Prostě dopadlo to tak, že Testament v té původní podobě vyšel pouze v Německu. Bylo to hlavně vinou české produkční společnosti, která se o Testament neuměla nebo spíš nechtěla postarat.

J: Mezitím však Testament doznal mnohých změn a i ty jsi se ubíral jiným směrem.

F: Testament se neustále vyvíjel a vyvíjí. Změnilo se rozlišení, část grafiky i engine doznal mnoha změn. Neustálou optimalizací a vylaďováním jsem dosáhl vysoké plynulosti i na holé A1200. Situace okolo Testamentu, nezájem a neperspektivnost projektu mě načas rozladila natolik, že jsem se rozhodl věnovat se platformě PC.

J: To byl tedy zásadní krok.

F: No spíš šok. Programovat pro PC je neuvěřitelná dřina. PC má sice velký výkon, ale nic, čemu by se při troše dobré vůle dalo říkat operační systém. Rychlá grafika-ano, rychlý procesor-ano, ale to, co já potřebuji ke své práci-ne. Programování v Assembleru není legrace a ještě si to ztěžovat jinými nechutnostmi. Ani nápad.

J: Jak to tedy chceš řešit?

F: Vracím se na platformu Amiga s tím, že pokud bude zájem budu psát i pro PC. Hlavně se v zahraničí objevilo dost firem, které Amigu podporují a je u nich šance, že naše projekty by se daly prodat. Dělat zadarmo se dá jen chvíli.

J: A pak není tu motivace. Peníze jsou silný stimul. Myslíš tedy, že se dá na hře pro Amigu vydělat?

F: Myslím, že ano, ale ne tady. Česká republika je dokonale zamořena virem IBM compatible a ta hrstka amigistů si spíše najde cestu ke svému lokálnímu pirátovi než k prodejci originálek. Naproti tomu třeba v Anglii nebo Německu je to o mnoho lepší - to je naše šance.

J: To je škoda, že ve Vašich hrách neuvidíme češtinu, ale to není Tvoje vina. O Insanity vím, že netvoří pouze hry, ale vzniklo i nějaké demo.

F: Jmenuje se Graveyard a byl to pokus udělat zase něco jiného. Hlavně jsme měli několik nápadů, které se daly prezentovat pouze v demu.

J: Musím říct, že se ten pokus více než povedl. To demo je dost kvalitní. Uživatelé ExcaliburCD se budou už brzy přesvědčit, neboť připravujeme jeho uvedení na cover CD. Jaký ty máš vztah k demům a kodérským skupinám?

F: Dema jsem měl vždycky velice rád a mám dodnes, zvláště když se mohou pochlubit nějakým neotřelým efektem či nápadem. Nejsympatičtější je pro mě The Black Lotus (TBL) a jejich demo Tint.

J: A od oblíbených dem se dostáváme k tvým koníčkům a zálibám.

F: Na prvním místě mých zálib je rozhodně moje dívka a kódování. Dále mám rád dobrou hudbu (Waltari, King Diamond, Paradise Lost) a dobré pití (Krušovice 12, Jack Daniels, Absint).

J: Tvoje nejoblíbenější hra a film?

F: Na PC je to rozhodně Dark Forces, to je hra, která je mým vzorem a chtěl bych něco podobného napsat pro Amigu. Z amigáckých věcí Dynablaster, Jurský park a Breathless. Film, který se mi hodně v poslední době líbil, je bezesporu Dračí srdce. Pak skvosty jako Pulp Fiction a Vrána.

J: A naopak, co tě nejvíce popudilo?

F: Z her úplně jednoznačně Duke Nukem 3D, takový brak se jen tak nevidí. Z filmů, které mě naštvaly snad jen Den nezávislosti, to jsem fakt nevěděl jestli se mám smát nebo brečet. Dál mě štve neobjektivnost časopisu Amiga Review a prosazování jejich oblíbenců. Myslím, že z českých časopisů věnujících se Amize je nejobjektivnější Excalibur.

J: Ó, děkujeme, snad neusneme na vavřínech...

F: No, abych zas moc nechválil... Mohli byste vycházet častěji.

J: Nemohu hovořit za vydavatele, ale snad už to bude OK. Apropos, jaké máš plány do budoucna?

F: Jak už jsem řek líbí se mi Dark Forces. Takže to bude hra s podobnou atmosférou,

ale ne Star Wars. Důležitá je dějová linie. Začal jsem vyvíjet úplně nový engine, který bude podle mého nejrychlejší na platformě Amiga. Dále hra bude obsahovat polygonové objekty a nepřátele (jako Quake), inteligenci nepřátel na vysoké úrovni a v CD verzi high-quality renderované sekvence.

J: To zní skvěle. Taková hra bude ale vyžadovat dost vysoké hardwarové nároky...

F: Počítám, že hratelná rychlost bude dosažena na 030/50MHz s 4 MB fastRAM. Doporučuji však kartu 040/40MHz s 16 MB fastRAM. To víš, doby Motoroly 68020 už skončily.

J: Taky jsem si všim. Ale to je vývoj. V každém případě se máme na co těšit. Co by jsi na závěr vzkázal čtenářům?

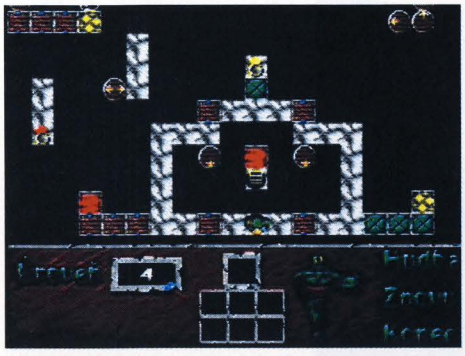
F: Kupte si Testament 2.0 a snažte se nepirátit. Je to fakt frustrující, když se člověk s něčím moří a pak to všichni pirátěj dvacku za kus (viz zaslaná novinářská verze starého Testamentu do redakce nejmenovaného časopisu). Držte při sobě a mějte rádi Amigu - zaslouží si to.

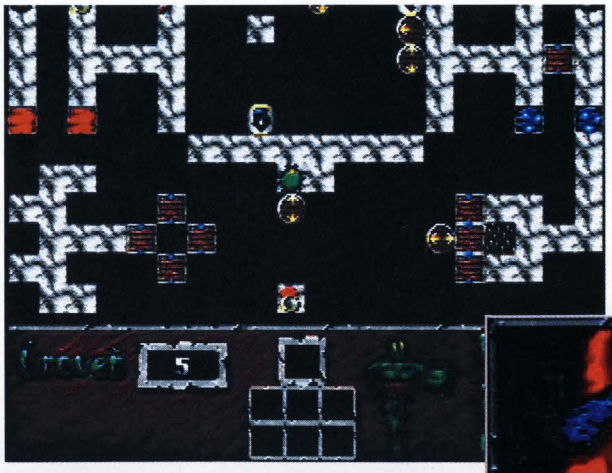
J: Díky za rozhovor a na zdraví! (P.S. Originál Testamentu 2.0 je možné objednat na e-mailové adrese glassim@mbox.vol.cz. Stojí 300 Kč+poštovné). **—JayTee**

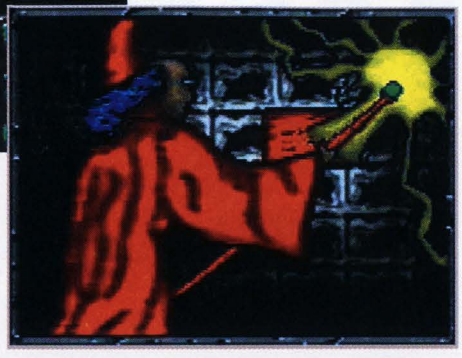
AMIGA★★★★70

Sinuhed

Tato hra logickou se právem zove a z Amigy pochází, štěstí baže převeliké nechť Sinuheda provází.







Přátelé a přátelačky, dovoluji si vám oznámit, že v zemi České, pro lid amigácký, pro potěchu všem a k radosti Boží, na svět přivedena byla hra. Je logická a námět svůj čerpá z dějin Vordonů, Skryvců a jiných ras, bájných pověstí a tajemných rituálů. Mám-li být upřímný, už jsem nevěřil, že u nás existuje člověk, natož skupina lidí, kteří chtějí oblažit smutné srdce amigistovo, v pro něj tak přetěžkých dobách, bez jasné vyhlídky na nějaký větší zisk z této činnosti. *DC Crew* naštěstí tuto chmuru zahánějí a proto se na téhle straně můžeme setkat s jejich výtvorem s názvem *Sinuhed.* V první chvíli (než jsem přečetl manuál) jsem si myslel, že se hra bude odehrávat v Egyptě, ale není tomu tak. Autoři hry si pro zápletku vytvořili vlastní svět. Svět velice zajímavý a netradiční. Svět podivných tvorů, podivných jmen a ještě podivnějších zvyků a rituálů. Naprosté podrobnosti se můžete dozvědět z manuálu, který na české poměry má hlavu a patu (viď Petře Vochozko, Mirku Mrňo a další). Hlavně si autoři hry uvědomili, že dobrý příběh pomůže upoutat člověka i k ne zcela poutavé hře. A proto, kdo čte manuály, alespoň ty české, zasedá ke své Amize a spouští install, dobře ví o co půjde. Mnoho z vás to ví také díky demoverzi uveřejněné na coverdisku časopisu Amiga Review. Kdo neví nic, může číst dál a hodně se toho dozví. Předem upozorňuji, že moje břitká kritika bude tentokrát ještě břitší než kdy dřív, neboť ač jsem redaktor časopisu, kdybych si *Sinuheda* nekoupil za vlastní peníze, nikdy byste asi tuto recenzi nečetli. Bude to tedy názor zákazníka, který vyplázl 350 Korun a teď se chce bavit. Bohužel jsem se začal bavit, ovšem v tom špatném slova smyslu, už když jsem spatřil cover, tedy obal mé milované novinky. Co je obal ví každý. Hlavně to vědí výrobci, a proto se snaží svoje obaly dělat atraktivní a pěkné, aby výrobek dobře prodali. A také vím, co je to samovýroba a produkce her pro

Amigu v Čechách - jedním slovem práce skoro na nic. Ovšem to, co se mi octlo za mých třistapadesát v rukou, se obalem nazvat nedá ani náhodou. Přepravní krabice ze sušenek Opavia obalený slabým papírem s potiskem slepený isolepou mě vzal dech. Nevím, jakou roli v tomto projektu hraje firma *Atlantida,* která hru inzeruje a prodává, ale asi ne moc podstatnou, neboť to vypadá, že celou produkci si dělají doma na koleně sami autoři. Překousnu obal a to doslova, neboť jinak se *Sinuhed* otevřít nedá a budu hrát. Trh, hrrrrdrh, škub. Přesně jak jsem předpokládal, zbytky obalu zralé tak pro koš. Nu což, jak vidím zbývá tu ještě obsah. Manuál, diskety.... eeeh... cože... Rychle běžím za sousedkou, aby jako nestranný pozorovatel stvrdila moje zjištění. Pět instalačních disket, ale jakých disket. Oblemtané, ručně nastříhané lejblíky ani nevnímám, co mi však přivodilo srdeční kolaps: čtvrtá disketa jakoby proti všem zákonům přírody - ochranný plíšek vztyk! Tohle mi moje Amiga nesežere, říkám si. Nastupuje tedy šroubovák a kladívko. Oukej, přiléhá. Krabice na jedno použití, teď i diskety, to to pěkně to pokračuje. S nedůvěrou sahám po manuálu, který naštěstí ač oxeroxovaný vypadá velice pěkně a je o něčem. Po úvodních procedurách jako instalace (bezbolestná), shlédnutí intra, rozjíždím hru položkou Nová hra. S postavičkou *Sinuheda,* v pohledu jakoby z *Tower Assaultu* se ocitám v místnosti, znázorňující mapu lokací, které musí žabochtěj projít. Jo, aby ulovil zpátky tu Knihu života. Level 1, harddisk bzuk bzuk, to jsem zvědav, co to bude. Blik a je to tady. Jeeeee, Sokoban. Trochu jinej, ale je. První level brnkačka, sebrat tele-prsten a hurá ven. Druhý těžší, jezdící plošinky, nic moc. Další šup s kamenem do díry. A tak dál a tak dál. Houstne a houstne a mě se zavařují závity víc a víc. První svět je hotov a šup do dalšího. Jak tak přemýšlím a kombinuji, napadá mě: Tenhle *Sinuhed* je fakt dobrej. Nejdřív to vypadalo jako plagiát, ale spousta nápadů a kombinačních srandiček to od *Sokobanu* odlišuje. Ale za co autorům hry nejvíc děkuji je, že není mezi atributy zdolání úrovně zařazen čas. Ta neúprosná časomíra, u her tohoto typu velice obvyklá, tady není a já za moc děkuji. Člověka to hned víc baví, když ví, že si může všechno dobře promyslet. Zábava tedy na jedničku. Alespoň do té doby, než projdu všechny úrovně. Ale i pak je tu součástí hry editor map, ve kterém si mohu stvořit úrovně jaké se mi zamanou.

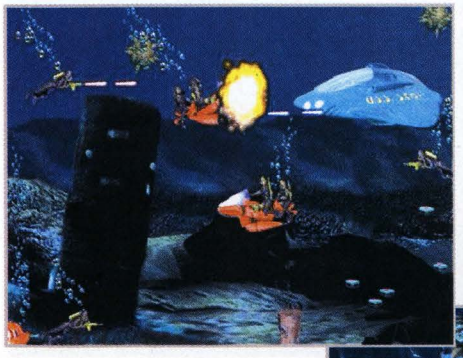
Hratelnost a zábava je taky věc, díky které nekladu tolik důraz na grafické zpracování. Kdybych měl grafiku hodnotit samostatně, dostala by poměrně slabší hodnocení, ale v kontextu s námětem a zábavou je účelně jednoduchá. Jestliže grafik má pro příště ještě co dohánět, hudebník či ozvučovatel má moje uznání. Těch circa 25 skladeb jsou hudebně zcela na výši a zasloužily by pouze lepší technické zpracování (s použitím Octamedu či jiného vícekanálového systému by získaly ještě větší působivosti). Kdo že to psal hudbu... aaa, pan Radim Řezníček, hmmm neznal jsem, ale rád jsem poznal. Když sečtu všechna pro a proti, peněz vložených do *Sinuheda* nelituji. Pod drsnou slupkou hnusného a nepřitažlivého obalu se skrývá dobře odvedená práce. Kdyby *Atlantida* uváděla *Sinuheda* v pultovém prodeji, asi by po něm moc lidí nesáhlo. Po zakoupení v zásilkovém prodeji už zákazníkovi nezbývá než ho přijmout, přes balicí papír de facto nic není vidět. Naštěstí lze tu nechutnost odhodit do odpadkového koše a na harddisku vám zůstane milá a zábavná hra. Alespoň to! P.S. Doporučení firmě *Atlantida:* Vydejte *Sinuheda* ve speciální edici jako součást Amiga Review s odpovídající cenou. Cover design AR, který považuji jako jeden z nejlepších, dá *Sinuhedovi* vizitku, kterou si zaslouží. **—JayTee**

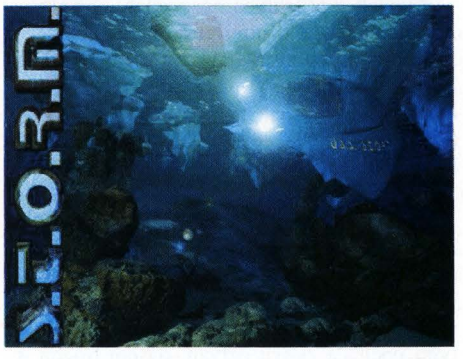
Minimum: *A500, 1MB RAM, HD - 4MB, (disketová verze se připravuje).* ***Doporučeno:*** *A1200, 2 MB RAM, HD - 4MB.* ***Testováno na:*** *A1230T, 18 MB RAM, HD.* ***Firma:*** *DC Crew/Atlantida, 1996.*

PC★★35

S.T.O.R.M.

Nasaďte skafandry, nastupte do batyskafů (případně se naučte plavat) a vydejte se vstříc podmořským dobrodružstvím.





Hořký S.T.O.R.M. Nové a nové 2D akční hry se rodí jako houby po dešti, ovšem stejně jako tomu je u pravých hub, jen některé hry jsou jaksi jedlé. Hádejte jaký je *S.T.O.R.M.*? Správně, *S.T.O.R.M.* jedlý není. Ne, že by byl přímo jedovatý, ale je to takový hřib hořčák, kterého s jásotem objevíte, pak se chvíli radujete nad jeho krásným vzhledem a nakonec ho okusíte a hodně rychle odhodíte.

„Krásný" S.T.O.R.M. Hned jak se vám dostane *S.T.O.R.M.* do ruky, získáte opodstatnělé podezření, že držíte multimediální břečku. No řekněte, 2D akční hra na třech CDčkách, to přeci jenom není normální. Hned jsem nabyl dojmu, že tato hra bude prokládána graficky strhujícími animacemi a má předtucha byla správná. Během hry shlédnete mnoho filmečků, které sice velmi pěkně vypadají, ale o jejich obsahu a ději je lepší pomlčet. Snaha zamontovat příběh do 2D střílečky se zatím skoro nikdy pořádně nezdařila a *S.T.O.R.M.* se určitě o žádnou revoluci nepostará.

Nevšímejme si radši filmečků, které v podstatě se samotnou hrou nemají nic společného a přenesme se pod vodní hladinu do temných a nekonečných mořských hloubek, kde se *S.T.O.R.M.* odehrává.

„Podmořský" S.T.O.R.M. Podmořské prostředí je jistě příjemnou změnou oproti přetechnizovaným zónám, které jsou k vidění v každé druhé 2D střílečce. Narazíte na všechno, co si představíte při vyřknutí slova moře. Ryby, chobotnice, kytovci, žraloci, potápěči, žraloci požírající potápěče a spousta dalších roztomilých zvířátek. Mezi těmito tvorečky se plavíte ve vaší ponorce a likvidujete to, co se navzájem ještě nestačilo sežrat. Kromě suchého střílení ještě doplňujete zásoby vzduchu, energie a střeliva rozházené po mořském dnu a občas narazíte na nějakou překážku, při které se budete muset lehce zamyslet.

Jedna z mála věcí, která potěší, je možnost opustit ponorku a plavat jenom ve skafandru. V této podobně můžete proplavat ztísněné prostory nebo překonávat překážky, které v ponorce nejdou zdolat. Ve skafandru se můžete také udusit a nebo se stát potravou nenasytných žraloků. Některé mise dokonce plníte pouze jako potapěč a ponorku nebudete mít vůbec k dispozici. Skvělé, že? Kvanta originálních nápadů se ve střílečkách tohoto typu skoro nikdy nenacházejí, ale obvykle se najde alespoň něco. Jestli to „něco" má být v případě *S.T.O.R.M.u* podmořské prostředí a střídavé používání ponorky se skafandrem, tak jsem asi příliš náročný hráč. Dle mého názoru by příště měli autoři více myslet na to, v čem hra zpočívá, než jak hra vypadá.

„Technický" S.T.O.R.M. Technické zpracování je nezporně nejsilnější stránkou hry. Zejména grafika je zdařilá. Pozadí opravdu navozuje dojem, že jste někde v mořských hlubinách a všechna ta vodní havěť vypadá věrohodně. Animace objektů jsou také vcelku propracované, ale mohlo by jich být trochu více. Vezmeme-li například vaší ponorku, tak ta dokáže provést otočku vlevo a vpravo a vysunout hydraulickou ruku. Nevím jak vám, ale mně to připadá žalostně málo. Sice je všechno kvalitně prokreslené, ale to už hru nespasí.

„Poslední slovo" S.T.O.R.M. Co dodat? Grafika je opravdu jedinou věcí, která se snaží vytáhnou tento produkt z propasti braku. Ovšem co zmůže jeden proti přesile. Zbylé vlastnosti *S.T.O.R.M.u* hravě zastíní veškeré úsilí grafiků a dostanou tuto hru na hromadu odložených her, ke kterým se již nikdo nevrací.

S.T.O.R.M. je prostě nezdařilá hra, se kterou není třeba ztrácet čas. Můžeme si jenom přát, aby si z toho konkurence i autoři sami vzali ponaučení a nestvořili příště podobnou nesmyslnost jako je tato.

—"Marek" S.T.O.R.M.

Minimum: *486DX/66, 4 MB RAM, CD-ROM.*
Doporučeno: *486DX4/100, 16 MB RAM, 2x CD, SB.*
Testováno na: *Pentium/90, 8 MB RAM, 3x CD, SB Pro.*
Firma: *Electronic Arts, 1996.*

AMIGA★★★★71

Legends

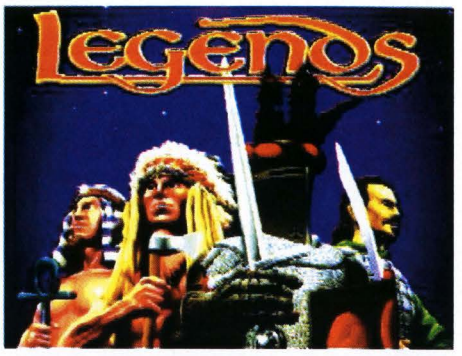
O tom jak se jedna hra chtěla stát legendou.

Znáte to. Užíváte si prázdnin, lítáte po lesích a přilehlých hospodách, chodíte na koupaliště očumovat holky, hrajete tenis a najednou zjistíte, že do redakční uzávěrky zbývá asi týden a vy máte z pěti plánovaných článků hotov jen jeden. Tak se seberete, sednete k počítači, obložíte se jídlem, pitím a nočníkem a pustíte se do psacího maratónu.

Legendy. Tahle hra se chtěla stát legendou. Přáli si to i její duchovní otcové, PR-manažeři a distributoři. Přáli si to tak moc, že své dítko piplali dlouhé čtyři roky, než s ním byli úplně spokojeni. Legendární legendy tak prostřednictvím počítače znovu ožívají, ovšem trochu jinak, než jak je známe z filmů, knížek, komiksů o chrabrém Pinďovi a hodin dějepravy. Všechno totiž mají na svědomí mimozemšťani, kteří si chtěli podmanit planetu Zemi (no, řekněme, že v roce 1992, kdy se na hře začalo pracovat, nebylo toto téma ještě tolik ohrané). Země totiž byla zmítaná válkami a čím déle globální války trvaly, tím větší byla pravděpodobnost toho, že se lidé navzájem vyhladí a alieni planetu jednoznačně získají v následném výběrovém řízení. Naštěstí pro pozemšťany do bojů zasáhly i síly IFOR a UNPROFOR a na světě zase začal pomalu zavládat mír. Naneštěstí pro alienky. Ti už málem měli podepsané kupní smlouvy s panem Bohem a teď tohle. To přece nesmí dopustit, to se nesmí stát, aby se tam dole zase všichni spřátelili! Proto velice uvítali jeden nenadálý nález. Zrovna v té době jeden vetřelčí vědec objevil časoprostorové brány, jejichž pomocí se mohl kdokoliv dostat kamkoliv kdykoliv. Dva vybraní zástupci mimozemské rasy sedli do raketky, do nákladového prostoru nabrali nějaké nepotřebné haraburdí a vyrazili na cestu časem. Ta vedla do starověkého Egypta, Číny, artušovské Anglie a indiánské Ameriky. Na každé své zastávce z rakety vyházeli něco předmětů, čímž totálně zmátli naše předky (viz „zlá věc" ve filmu „Bohové musejí být šílení"), zásadně pozměnili vývoj lidstva a tím zlikvidovali jeho současnost i případnou budoucnost. Jenže ze svého vítězství se radovali předčasně...

Shodou okolností časoprostorové brány objevil i jeden pozemský vědec a když vyčenichal, co se to alieni chystají provést, v rekordním čase sestrojil svou raketu, přibalil mladého asistenta Billyho a rovněž vyrazil na pouť časem. Díky profesorově vynálezu - přístroji pro přenos duší - se Billy v každém časovém pásmu převtělí do místního obyvatele a po splnění mise se duše vrátí zpět ke svému původnímu majiteli. Jenže ty mise nejsou žádná bludiště pro malé děti, párkrát mu dají pořádně zabrat.

Zelda a její chlapci. V této akční adventure na vás čeká pět úrovní s velmi vyváženou obtížností. Začínáte vždy v Americe roku 1400 po Kristu a odtud se můžete vydat buď přes Egypt do Anglie a Číny, anebo obráceně - jak kdo chce. Nejprve se tedy podívejme mezi Indiány. Zde řádí šílený obrovský zmutovaný indiánský náčelník, jehož musíte zlikvidovat a stát se nejlepším válečníkem. Kromě toho je podmínkou dokončení tohoto levelu získání tří amuletů - zlatého orlího pírka, medvědí tlapky a zlatého želvího krunýře. Tyto tři předměty hlídají tři strážci, jež je velice snadné zabít, stejně jako i ostatní hlídače ve zbylých levelech. Až jsem se divil, jak jsou všichni strážci, s výjimkou asi dvou nebo tří, hloupí a jak jednoduše se nechají oddělat... Celé území je rozděleno na několik částí, mezi nimiž se hráč pohybuje pomocí teleportačních krystalů. V Egyptě zase čekají čtyři zmutované mumie ukryté ve čtyřech pyramidách. Kdo tipuje, že je bude muset zlikvidovat, má bod. Aby to nebylo tak jednoduché, je poslední mumie schovaná za dveřmi s kódovým zámkem, jehož kód hned tak nezískáte. I stará Anglie má svůj systém pohybu mezi jednotlivými lokacemi, takže si užijete jízdu na hornických vozících, a i tady je všechno up-side-down. Excalibur byl zničen a krajinu ovládají síly temna. Pokud donesete všechny čtyři části tohoto meče vodní víle, ta jej sestaví dohromady a pak už tradá - do Číny. Ta je pro změnu pod sněhem, rostou tam přerostlé bonsaje, gejši slouží ke všeobecnému blahu (a nebyly gejši v Japonsku?), všude se prohánějí tučňáci, pingpongáče a badmintonové míčky po vás flušou červené gumové čepičky. Také Čína je rozdrobena na čtyři ostrůvky a jako MHD tu funguje bobařská dráha. Cesta ke svobodě planety vede přes sestavení posvátné zlaté kobylky (?!?) a odstranění posledního utlačovatele. Úplně poslední úroveň se odehrává na palubě vetřelecké lodi, kde také jednou pro vždy skoncujete s těmi hamižnými alieny. Pokud se vám to povede.



Ouha, chyby! Ať už se vydáte kteroukoliv cestou, brzy zjistíte, že historie lidstva skutečně leží v troskách. Pohled na indiánskou technařskou kapelu řvoucí: „Oh oh there's no limit whoooaaa!", případně šíleného náčelníka hopsajícího na dětském hopsadle svědčí o tom, že nám autoři hry naši minulost skutečně pěkně okořenili. Nevím, zda v té kořenící směsi bylo i kari či tymián, notná dávka humoru však určitě. Kromě toho však v průběhu celého putování najdeme i množství něčeho, co by se ve hře vyvíjené čtyři roky rozhodně nemělo vyskytovat. A to jsou chyby, chybičky či spíše některé nesrovnalosti a programátorské mýlky. Hra se totiž jako celek tváří skutečně jako produkt z roku 1992, ne-li ještě staršího data. Pominu-li to, že mé herní postavičce ubližují opeřenci, kteří zcela evidentně létají vysoko ve vzduchu (asi mě bombardujou trusem, nevím), je tu ještě plno dalších minel. Pokud na někoho vystřelíte zrovna ve chvíli, kdy ten dotyčný pálí po vás, vaše zbraně se pravděpodobně střetnou a vyruší se. Zajímavé, co? Když už někoho zabijete (mám teď na mysli řadové obyvatelstvo), za chvíli je tam zase v plné síle. Jako na ZX Spectrum, ok? Znovuobjevení nepřátel lze omluvit tím, že z téměř každého zabitého tvora vypadne srdíčko (někdy i tři), které doplňuje životní energii. Při přepravě mezi čínskými lokacemi občas dochází k tomu, že se boby s postavičkou objeví mimo trať, vyjedou z obrazovky, a tůdle nůdle - můžeš hrát znova! Když se mi to stalo počtvrté, vážně mě to dožralo, protože to zpravidla bylo už ke konci levelu a díky tomu jsem celkem ztratil čtyři hodiny herního času. Další odporná ptákovina nastává při přeplnění inventoráře - program hráče neupozorní, že už další předmět není kam uskladnit, ale vy ho klidně seberete a pak ouha - nikde není k nalezení. A zase můžete začít znova. Graú!

Mezihry. Postavička má jen jeden život a jedno „continue" na každý level. Počet pokračování si můžete zvýšit v mezihrách, které se objevují vždy po zabití jednoho strážce (kromě poslední úrovně, pak už je game over). V Americe si vydobudete pokračování za každých třicet zadupnutých žížal, v Egyptě si zastřílíte na automatu příhodně nazvaném Revenge of the Alien Invaders III. V Anglii na vás čeká likvidace kachniček a v Číně zase plošinovka podobná osmibitovému *Pitfallu*, v níž zachráníte princeznu uvězněnou ve velké čínské zdi.

Grafika & Muzika. Tahle hra se chtěla stát legendou. Nepovedlo se jí to. Možná by se jí to bývalo podařilo, jenže přestože se s ní *Krisalis* (aha!) patlali čtyři roky, nevychytali všechny vady na kráse. Místy je hra skutečně user-unfriendly. Přesto jsem ji se zatnutými zuby dohrál a mohu prohlásit, že to stálo za to. Grafika je pěkná, sice maličko infantilní, ale rozhodně lepší než u konkurenta *Speris Legacy*. Hudební doprovod je velice dobrý, avšak ruchové ozvučení (SFX) je mizerné. Když vypnete hudbu, z reproduktorů se začne linout ticho, takže dokud něco neseberete či s někým neskoncujete, neuslyšíte ani ptáčka pípnout (vlastně toho jo, ale mouchy nebzučej!).

Poslední slovo. Skoro vše je v pořádku, ovládání jednoduché, inventorář přehledný, z komunikace s NPC postavami hráč velmi rychle pochopí, co má ve hře dělat, na výběr má pro každý level tři různé zbraně, najde tu plno zábavných meziher a hlavně to nejdůležitější - dobrou hratelnost! Nebýt těch zbytečných a nepříjemných chyb, možná by to byl hit, ale takhle je to jen... No, Krisalis, snad příště... **—Honza**

Minimum: *Amiga 1200, 2 MB RAM.* ***Doporučeno:*** *A1200, HDD, FastRAM.* ***Testováno na:*** *A1230/50 MHz, 6 MB RAM, HDD.* ***Firma:*** *Krisalis/Guildhall Leisure, 1996.* ***Existuje na:*** *CD32, PC, PC-CD.*

Mechwarrior

Tak tohle dílko na téma simulace bojových robotů (Battletech - stolní hra, knihy počítačové hry...) nám zaslal jeden z vás. Rozhodli jsme se jej zveřejnit neboť dle našeho mínění tento článek perfektně vystihuje atmosféru již zmíněných typů her.

Černé stíny, na rudém písku. Pochodující dvacetipatrové domy. Černé stíny a nad nimi krvavě se smějící slunce. Dusot stometrových nohou, stopy vryté do písečných dun. Pevné kroky, vzbuzující úctu, neomylné a robotické tak jako ti kdož je vykonávají. Mohutní obři, zdají se nezastavitelní. Na ramenou a u pasu se jim majestátně houpají několikahlavňové děla.

Sanchez: „Radarový kontakt?“

Glenn: „Negativní.“

Čas ubíhá, v černé, prosklené kabině je horko. Termoregulace je to poslední na co měli mechanici čas. Ještě tak dostat zásah do generátoru a.... Jdou pomalu, ale jistě. Za svým cílem. Jdou pomalu a s nimi jejich stíny. Slunce se zlehka snáší za rozeklané krátery. Teď je pod nimi bojiště. Na zemi se povalují náboje, země je protknutá stužkami zákopů. A v nich... mrtví.

Glenn: „Něco tu mám. Pozitivní vibrace vzduchu. Dvacet mil.“

Sanchez: „Bojový postoj. Zaměřit cíl. Identifikaci.“

Glenn: „Kombinovaný bombardér Z2, protipozemní rakety. Útok?“

Sanchez: „Potvrzen.“

Poklekli. Země se zachvěla. Mohutný trup se rozevřel a odhalil několik desítek červených hlavic. Glenn zkusmo roztočil rotační dělo.

Sanchez: „Ok?“

Glenn: „OK!“

Z dálky doléhá zvuk turbín vznášedla. Dává tušit něco velkého. Náhle zvuk ustal. Radarový kontakt se ztratil.

Sanchez: „Za deset sekund navážeme vizuální kontakt.“

Připraveni. Venku je horko, přes dvě stě stupňů. Tady se nedá přežít bez skafandru. Nemají skafandry. Kontakt! Vzduchem prolétělo několik paprsků laserů, z trupu se odlepily žhavé, pichlavé jehličky, bleskově probodly trup nepřítele. Oheň a po chvíli výbuch. Ohlušující výbuch. Tam nebylo nic slyšet, jen svistot hydrauliky.

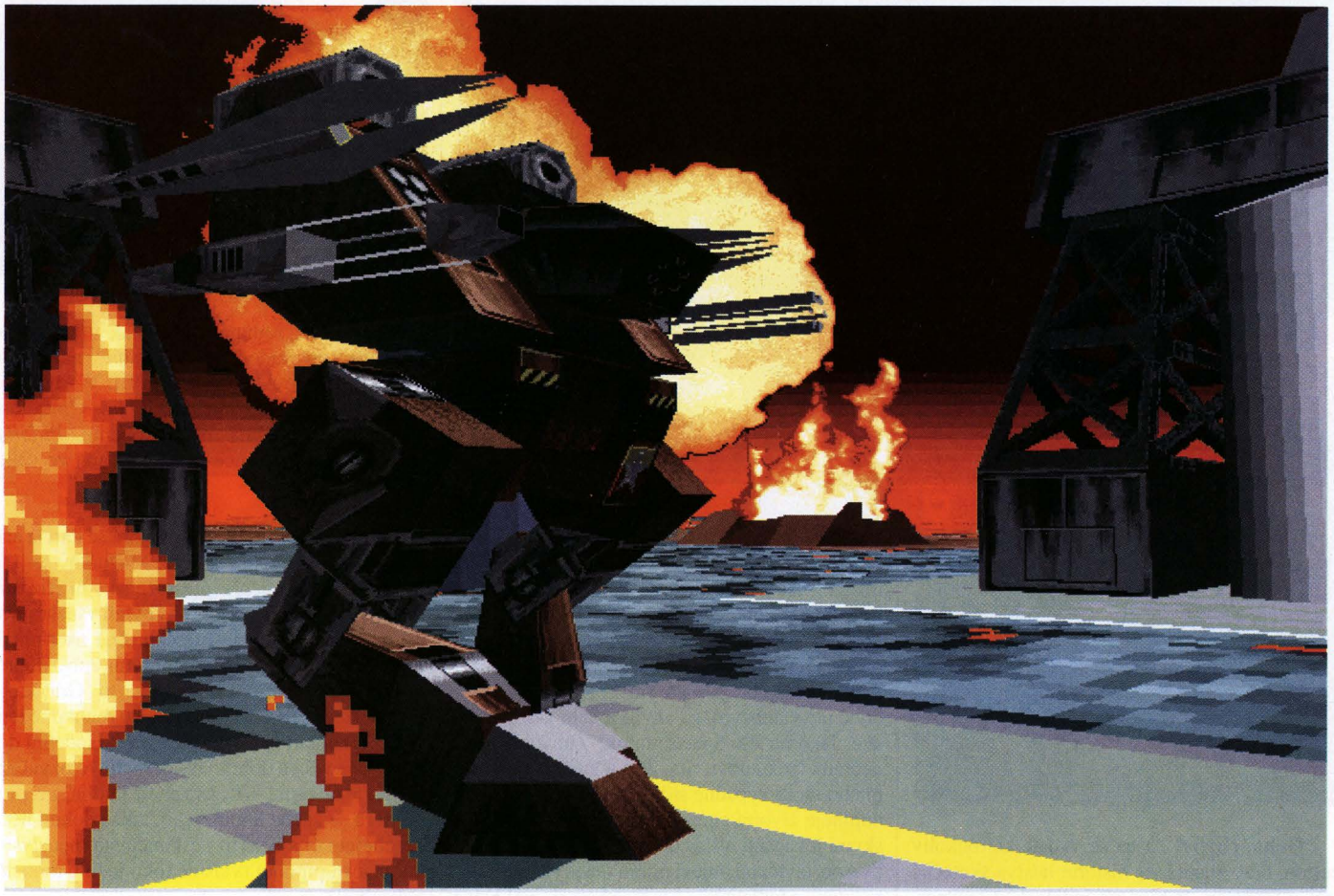
Reaktivní motory kombinované se starým, dobrým dieslem se pomalu rozpohybovaly. Vzpřímení obou strojů bylo dílem okamžiku. Vpřed! Štíty se doplnili. Výkon stále plný. Radar krouživě odhaloval stopy po nepřátelích. Teď však nic.

Rána. Kabina se otřásla, štíty klesly o deset procent. Po ní další a další.

Sanchez: „Co to je?“

Glenn: „Mají rušičky, teď jsou skoro za námi.“

Obrat o třistašedesát, pomocné reaktory. Obrovské robotovo tělo se vyhouplo v gejzíru ohně sto metrů nad zem.



Glenn: „Do hajzlu, jsou tři.“

Poškození stoupá, zadní štít je už prázdný. Lasery teď jen servávají kovové pláty. Teplota se zvyšuje. Mezi kabely probíjí elektrický blesk. Plastické ochrany generátorů hoří oslnivým modrým plamenem. Ústup. Kryjí se laserem. Výbuchy dělostřeleckých granátů. Slunce zapadlo.

„DO YOU WANT TO SAVE GAME STATUS? Y/N“

„Dneska to už nedohraju, musím napsat tu chemii a navíc chtěl Jeeze půjčit VFX6. Staví se pro ni po šesté. Trochu si to promyslím a zítra je dostanu.“ **—IQ151**

VOLNÝ ČAS

KHIHY, FILM, FIDEO, HUDBA, TELEVIZE, INTERNET...

Každý člověk jednou při hraní her zjistí, že to není *to* pravé.

FILM

Výkupné (Ransom)

režie: Ron Howard
hrají: Mel Gibson, Rene Russo, Delroy Lindo, Gary Sinise
Touchstone Pictures 1996

Tom Mullen (M. Gibson) je majitelem úspěšné letecké společnosti. Jeho cesta na vrchol nebyla jednoduchá a vše co má si poctivě vydřel. A tak si zaslouženě užívá svých miliónů, krásné manželky v podání Rene Russo (Lethal Weapon 3, In the Line of Fire, Outbreak) a svého milovaného synka Seana mladého to vynálezce. Pouze do té doby než se Sean ztratí na výstavě mladých talentů, které se jako syn předsedkyně poroty nesmí zúčastnit. V domnění, že se jedná o Seanovu pomstu za to, že nemohl soutěžit, Mullenovi vyčkávají jeho návratu. Místo Seana však obdrží e-mail, který jim vyrazí dech. Únosce jim zkresleným hlasem za doprovodu fotografií spoutaného syna oznamuje svůj požadavek na výkupné - 2.000.000 dolarů. Od této chvíle začíná horečnaté vyjednávání s únoscem za asistence FBI a jejich specialistů. Mullen nejdříve podezřívá z únosu kolegu, zavřeného jako komplice-obětního beránka z aféry s odbory, do které byl zapleten i Mullen. Tato alternativa je však lichá a únosce je třeba hledat jinde. Napětí mezi Mullenem a manželkou stoupá a dochází k prvním větším rozporům. Je syn ještě naživu nebo není...? Další celovečerní film režiséra Rona Howarda (Willow, Apollo 13) je výbornou ukázkou toho, že lze natočit napínavý a inteligentní akční thriller velice úsporně bez ztráty kvality. Mel Gibson ukázal své dramatické kvality už začátkem 90 let v adaptaci slavného Hamleta a nejinak je tomu i ve Výkupném. Už to zdaleka není jen pomstychtivý Šílený Max nebo bláznivý policista Riggs ze Smrtonosné zbraně, ale vyzrálý herec, který se může směle zařadit mezi hollywoodská esa jako Dustin Hofmann nebo Robert de Niro. V jeho hereckém koncertu mu úspěšně sekunduje půvabná Rene Russo i charismatický Delroy Lindo. O výborném Gary Siniseovi ani nemluvě, jestli měl ve Výkupném někdo hrát padoucha, nemohla být lepší volba. Po neslaném-nemastném Apollu 13 to vypadá, že Ron Howard nabírá druhý dech a doufejme, že kousků jako je Výkupné bude v jeho filmografii přibývat.

***Minimum:** 2 oči, 2 uši.*

FILM

Nebezpečné myšlenky (Dangerous Mind)

režie: John N. Smith.
hraje: Michelle Pfeifer.

Přestože jsem redaktor časopisu, zabývajícího se počítačovými hrami, nejsem člověk, který u nich zabředl na celý život. Stejně jako většina normálních mladých lidí se zajímám o hudbu, literaturu, filmy a vůbec. Proto jsem se také rozhodl napsat jako svůj první článek do Excaliburu názor na film Nebezpečné myšlenky. A jelikož na takový článek místa málo, nebudu už úvod protahovat a pustím se k jádru věci.

V poslední době každý novější film z videopůjčoven obsahuje i reklamu na právě recenzovanou věc *Nebezpečné myšlenky.* Jestli jste viděli díla jako třeba *Vlk, Jestřábí žena, Čarodějky z Eastwicku, Věk nevinnosti, Frankie a Johny* nebo *Batman se vrací,* pak v hlavní roli určitě poznáte slavnou hollywoodskou herečku Michelle Pfeifferovou. Všechny její herecké výkony stály za shlédnutí a snad nikdy nehrála v nějakém špatném filmu. Výjimkou nejsou ani Nebezpečné myšlenky. Naopak. S klidným svědomím mohu prohlásit, že je to jeden z nejlepších filmů, které jsem za posledních pár týdnů viděl. Michaela tady hraje profesorku na střední škole, která dostane třídu plnou dětí ulice. Ta za posledních pár měsíců dokázala dostat do blázince tři učitelky. LouAnne (jak se jmenuje hlavní hrdinka) se po počátečním neúspěchu rozhodne, že přesvědčí třídu o tom, jak je pro ně maturita důležitá. Zvolí k tomu velice nekonvenční postupy, které se však nelíbí školní radě a jejímu vedení. Musí si ve třídě prostě získat respekt, který je tak potřebný k tomu, aby LouAnne dokázala třídu něco kloudného naučit. Sice po malých krůčcích, ale nakonec dosáhne cíle, který si předsevzala. Se třídou se sblíží a pokouší se dokonce řešit jejich problémy. Nakonec se dostane mezi ně a podaří se jí udělat z dětí ulic inteligentně přemýšlející lidi.

Film je natočený podle románu *My Posse Don't Do Homework,* který napsala LouAnne Johnsonová, jež jest ve skutečnosti také profesorka.

Příběh a děj filmu je opravdu dobrý a celou atmosféru ještě umocňuje opravdu skvělá muzika světově známých skupin jako jsou Coolia, Big Mike a další. Zárukou kvality filmu je i režisér John N. Smith. Ten spolupracoval už na mnoha hollywoodských trhácích.

Ještě bych rád upozornil i na skvělé herecké umění mladých lidí v rolích studentů. Jsou opravdu dobří. Když se na film díváte, máte pocit, jako by to byly opravdové děti ulice. Tenhle film vám prostě nemůžu nedoporučit. **—Lobin XXV.**

KNIHA

Stephen King: Misery

Každý, kdo se alespoň trochu zajímá o svět literatury, určitě někdy slyšel o spisovateli *Stephenu Kingovi.* Napsal tak známé věci jako *To, Cujo, Řbitov zvířátek, Svědectví* a mnoho dalších geniálních knih. Velké množství z nich bylo zfilmováno. Nedávno se mi do ruky dostalo další skvělé dílo *Misery.* Hlavní hrdina, spisovatel Paul Sheldon při své cestě domů havaruje a tak se dostane do péče pomatené bývalé ošetřovatelky, která ho později nutí psát nové příběhy. V jejím domě si Paul prožije obrovská muka a bolestivé chvíle. Příběh opravdu skvělý. Díky tomu, že *Stephen King* je brilantním znalcem lidské psychiky, dokáže podat jakoukoliv situaci tak, aby u čtenáře vytvořil dojem, že to co je na stránkách papíru, se odehrává přímo před jeho očima.tephenova Misery je opravdu skvělá kniha a každému by měla stát za zapřečtení. **—Lobin XXV.**

VOLNÁ ŘEČ

KRITIKA HERNÍ PŘÍLOHY ČASOPISU AMIGA REVIEW

Ještě donedávna jsem pařanskou přílohu českého časopisu Amiga Review bral jako zdravou konkurenci. Po zakoupení a přečtení čísla 24 se však můj postoj k této příloze radikálně změnil.

Když jsme se v pátek 31. ledna zastavili po práci s naším šéfredaktorem na dvě pifka v restauraci V Korunní, rozhodli jsme se prolistovat si již zmíněný časopis. A zatímco KozLeek vychutnával výborné černé pivo, já jsem se začetl do recenze *Capital Punishmentu.* Nejprve jsem se zarazil, potom zdesil a pak se rozřehtal tak, že pikolík málem upustil tác s půllitry. Nejprve mě nepobavil ani tak obsah recenze, jako hodnocení. *Capital Punishment* totiž dostal neuvěřitelných 100 ze 100. Jak se mohl takový trestuhodný omyl dostat do časopisu, to nám asi těžko někdo vysvětlí. Recenzent Pavel Kuncl se buď:

1) nechal ovlivnil hodnocením všech zahraničních časopisů, protože všude za hranicemi tato hra dostala přes 90 %, nebo

2) byl tak hrozně nadšen, že zvítězil v soutěži o originálku (vymyslel nejlepší jméno pro hromotluka Wakantanku) a chtěl se touto recenzí clickBOOMu odvděčit, nebo

pokračování na straně 64

JE TO DIVNÝ

ZARUČENÉ INFORMACE NEJEN OD ČTENÁŘŮ

Beavis and Butt-head in Screen Wreckers

Vzpoura robotů může být v budoucnu aktuální! V tajné laboratoři Ratuna (Ohio, USA) zcela nečekaně zaútočil robot na svého technika.

Před několika měsíci vyšla opravdu skvělá legrační adventura *Beavis and Butt-head in Virtual Stupidity.* Svým neotřelým humorem se jí dostalo poměrně velkého ocenění. Na tom měla podíl i skutečnost, že *Beavis and Butt-head* běží jako seriál na MTV. Nikdy jsem ho neviděl, ale musí být opravdu skvělý. Ovšem *Beavis and Butt-head in Screen Wreckers* nemají, kromě těch dvou postaviček, se seriálem ani hrou vůbec nic společného. V adventure jste prožívali jejich dobrodružství ze seriálu (jako plivání ze střechy domu na lidi atd.), ale tady nic takového nenaleznete. Abyste pochopili následující text, musím vám říct, že *B&B* běhá jenom pod Woknama. Spolu s *Beavisem* si budete ničit plochu, tak, že po ní budete dělat různé grafity. S *Butt-headem* na ní zas budete házet vajíčka. Hra je vůbec celá Windows-agresivní. Budete rozbíjet létající záchodové mísy, kopat do popelnic, ze kterých vypadávají odpadky, či pomocí autíčka a jeho výfuku rozmažete celou plochu. *B&BISW* je spíš takový interaktivní screensaver a pokud čekáte nějakou další super adventuru, pak jste na omylu.—**Lobin XXV.**

CHECHTY

V dneším čísle jsme pro vás připravili takovou všehochuť. Najdete zde klasické kruté vtípky, kameňáky, něco pro intoše a nejvíce vtipů z prostředí počítačů, lépe řečeno operačních systémů (ty jsme získali z časopisu KELT na našem CD). A na závěr - buďte v pohodě.

Na spiritistické seanci se jeden účastník obrátí na vyvolaného ducha s otázkou: „Kdy zemřu?“ Duch odpoví: „Takové informace máme my duchové zakázáno poskytovat. Mohu vám však říci, ze se s vámi počítá do nebeské fotbalové jedenáctky.“ Nato tazatel: „Ale vždyť já jsem nikdy fotbal nehrál! To bych mel začít trénovat.“ Duch: „To byste opravdu měl. V sobotu máte mistrák!“

Slepý, hluchý a vozíčkář, se dozvěděli o kouzelné studánce, která uzdravuje nemoci, a hned, ze se k ní vypraví.

Nejprve slepý nabere vodu do dlaní, protře si s ní oči a zajásá: „ Sláva, já vidím“

„ Hluchý si vodou protře uši a začne křičet : „Já slyším

„ Vozíčkář vjede do vody a rovněž zajásá „Jé, já mám nový galusky!“

Je to zelený a žere to kameny. Co to je?
Kamenožrout Zelený!

Víte co znamená následující prohlášení:
Informační kapacita jedince po sistaci srdeční činnosti je rovna plynovým zplodinám jeho metabolismu. (Mrtvý prd ví)

Počítače nás občas častují více či méně pozoruhodnými hlášeními. Počítač ti pomůže vyřešit problémy, které by bez něj nikdy nevznikly. Operační systémy a aplikace spějí k dokonalosti a člověk si nikdy nemůže být jist, co si na něj počítač zase vymyslí. Např:

-Do you speak in Turbo Pascal?
-Keyboard missing. Press F13 to continue.
-OS/2 VirusScan: „Windows find: remove it ? (y,n)“.
-All viruses found.
-Thisorginlinecreatedusingpkzip1.10.
-Warning: Your monitor is RADIOACTIVE !
-Sorry, your system is dirty for me...
-Kiss my ... (keyboard) !
-Bad command or operator.
-Warning: Too many floppies in one drive !
-External error:
-INTELLIGENCE not found !
-Critical ERROR: Use hammer.
-ATENTION: RAM is Write-Protected !
-Shut power down & press any key to continue.
-ATENTION: High voltage in keyboard !!!
-Memory failed. Use paper.
-This Hard Drive is write only.
-This program is not good. Try another one.

A na závěr jednu hádanku: Víte, kolik je u Microsoftu potřeba techniků k výměně žárovky? Ani jeden, vyhlásí tmu za standart.

VOLNÁ ŘEČ

pokračování ze strany 63

3) se do hry zažral tak, že se mu skutečně zdála na sto procent, nebo

4) hru vůbec nehrál, o čemž by mohl svědčit způsob, jakým je recenze napsaná. Autor sice krásně popisuje technické detaily, veškerá options, grafiku, opsal i hodnocení asi sedmi zahraničních Amiga magazínů a přidává také užitečné rady do života nebohého bojovníka. V celé recenzi, která zabírá jeden a půl stránky, není ani zmínka o tom, jak se hra hraje. Pan Kuncl se pravděpodobně domníval, že údaj „Hratelnost: 100“ v tabulce bude výmluvnější než odstavec v recenzi. Velice se mýlil. V recenzi by se musel zmínit o tom, že je obtížnost *Capital Punishmentu* nesnesitelná, že grafika, hudba i zvuky jsou sice super (Grafika: 100, Zvuk: 100, Originalita: 90), ale její hodnota je pro hráče poloviční, neboť hra v „Epic módu“ proti počítači je takřka nezvládnutelná, což mi osobně potvrdil i Kunclův nadřízený, šéf herní přílohy Adam Král. Ovšem ten něco jiného říká v reálném světě a něco jiného píše ve svém úvodníku: *„...mne osobně nejvíce potěšily hry Capital Punishment a Wendetta 2175.“*

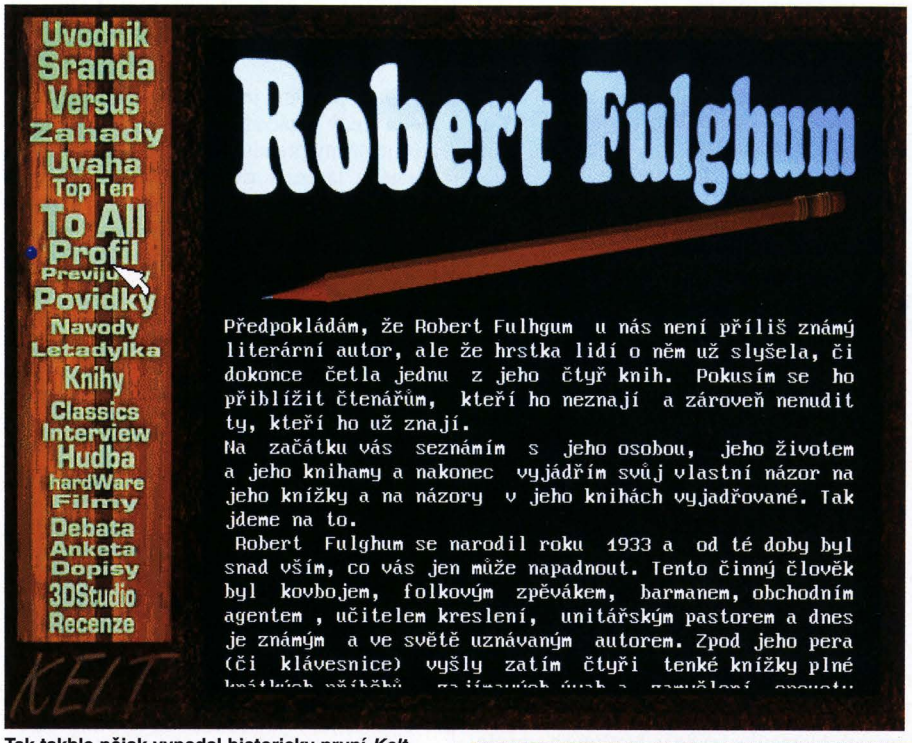
Mezi ohlasy českých hráčů na *Capital Punishment* jsem nenašel jediný kladný. Všichni vychvalovali prezentaci a vysokou úroveň grafiky a animací, zároveň si stěžovali na obrovskou obtížnost. Všichni byli touto hrou zklamáni. Nedostali to, co očekávali a o čem básnily časopisy po celém světě. Pravděpodobně jediným hráčem, který je *Capital Punishmentem* nadšen, je Pavel Kuncl. Ale jeden člověk - to je trochu málo...

Jeden čtenář AR si v dopise určeném jejich listárně stěžuje na silně upadající kvalitu herní přílohy. Vyjádřil své přání zkvalitnit herní rubriku a doporučuje, aby co nejvíce prostoru v AR dostal redaktor Pavel Kuncl...

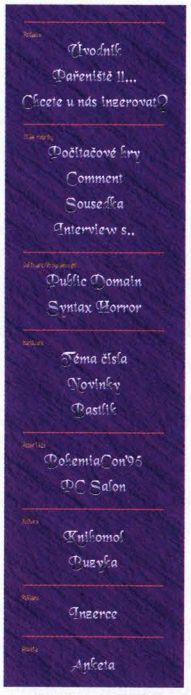
Pavel Kuncl ve své recenzi CP slušně „ulítl.“ Každý má občas své úlety, i já, to otevřeně přiznávám. Ale co je moc, to je moc. Nebo snad tabulku napsal někdo úplně jiný? Ale dost, šlus, šmytec, jdeme dál! Další vtipná recenze se týká *Tiny Troops.* Pominu-li to, že v celém článku jsou ve slově *Tiny* dvě „n,“ hodnocení je opět notně přestřelené (95%) a navíc se Richard Král naprosto mylně vyjádřil v tom smyslu, že hra *Tiny Troops* sesadila z trůnu amigáckých real-time strategií *Dunu II.* Takováto situace v žádném případě nenastala, neboť *Tiny Troops* a *Dunu II* jednoduše srovnat nelze. V *Tiny Troops* nemusíte nic vyrábět, stavět, získávat peníze. Jedná se o obyčejnou akci. Recenze hry *Sinuhed* je jakžtakž v pořádku. Z rozhovoru je skutečně znát, že chlapci protagonisté už měli něco upito...

S Pavlem Kunclem jsme se (my Excaliburáci) výjimečně shodli na hodnocení *Trappeda* a *Wendetty 2175.* Snad se kvalita herní přílohy Amiga Review přece jen zvedne...
—Joe

Elektronické časopisy - diskmagy

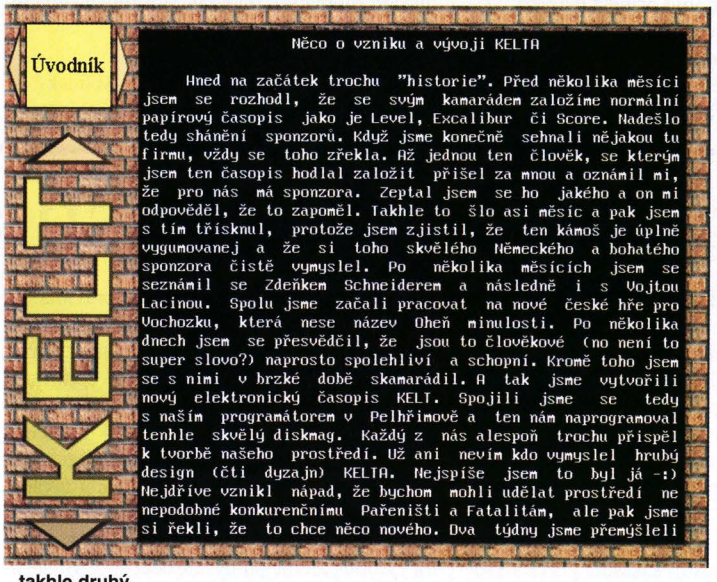


Tak takhle nějak vypadal historicky první *Kelt*...



...a takhle vypadá Pařeniště.

Do nedávna byl u nás rozšířen jen jediný elektronický časopis. Jmenuje se *Pařeniště*. Tím, že vycházel na Score CD však získal monopol a žádné jiné diskmagy se u nás v podstatě nevyskytovali. Vím jen o jednom. Jmenoval se *Fatality*. Ty však moc veliký úspěch nesklidily, přestože měli a pořád mají články velice kvalitní. Bohužel jich však bylo málo a úplně zde třeba chyběla rubrika o počítačových hrách. Avšak před několika měsíci se objevilo několik nových diskmagů. Například *Kelt* a *Klan*. *Kelt* začínal s nedokonalým enginem. Jeho náplň však měla poměrně vysokou kvalitu. Ostatně o tom se můžete přesvědčit na tomto Excalibur CD. Obsahoval něco přes čtyřicet kvalitních článků a dělali ho pouze tři lidé. Měl však několik chyb. Chybělo mu ozvučení, hudba a nešly do něj vkládat obrázky. Zhruba ve stejné době vyšel i *Klan*. Jeho engine byl vyveden téměř k dokonalosti. Člověk si zde mohl pouštět ukázky z filmů, her, úryvky z hudebních alb různých skupin, prohlížet obrázky a mnoho dalších věcí. Jak jste již poznali z předešlého textu, největší předností *Klanu* je samotný engine. To je program, ve kterém to všechno běhá. Skvělou atmosféru, vytvořenou především pomocí skvělé grafiky, umocňovala ještě docela dobrá hudba. Sice to bylo jenom obyčejné techno, ale ke *Klanu* se hodilo. Jenže teď se dostáváme k samotnému jádru věci. Diskmagy jsou u nás i ve světě oblíbeny především pro jejich nepřekonatelnou „kamarádskou" atmosféru. Nikdo se tu nesnaží být bůhvíjak seriózní. Mám tím namysli hlavně to, že nechtějí mít všechno první a nejlepší. Nepřichází tu třeba ani v úvahu, že by někdo rušil přezdívky, protože to snižuje pocit serióznosti časopisu. Nikdy se tady třeba nestane, aby někdo někoho shazoval z místa šéfredaktora a tak dále. Prostředí v elektronických časopisech je hodně uvolněné. V textech najdete hodně vtipů a vtípků a vůbec nemáte pocit, že něco čtete, ale spíš se vám zdá, jako by vám to autor článku říkal sám. Nevím, jestli jste to dobře pochopili, respektive já dobře napsal, ale myslím si, že zhruba víte o co mi jde. V *PC Enginu*, *Fatalitách*, *Pařeništi* (Tady se podívejte na recenzi na Tomb Raidera. Trochu si tam pohráli s texturama Lary) i v *Keltovi* tato atmosféra opravdu existuje. (Tedy v *PC Enginu* už ne, protože přestal vycházet už před několika měsíci.) V *Klanu* jsem však na nic podobného nenarazil a to jsem ho četl hodně dlouho. Mají zde opravdu hodně rubrik a článků, ale jejich struktura nestojí za moc. Koho ze čtenářů třeba zajímá móda? Ano. Můžete mi namítnout, že ho čtou i holky, ale těch je opravdu málo. Tady mi ale nejde o to, že je tu pár článků navíc. Když jsem *Klana* pročítal (a že mi to trvalo hodně dlouho) uvědomil jsem si, že jsem za celou dobu nenarazil ani na jeden vtip. Na *Klanu* je prostě vidět že je velice komerční. Tím vším však nechci říct, že by to byl špatný elektronický časopis. Prostě jen klade mnohem větší důraz na engine a grafickou úpravu, než na text.

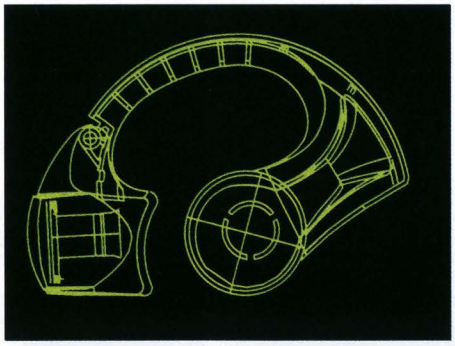


...takhle druhý...

Jak tak koukám, do konce stránky mi zbývá jenom pár řádků. Takže to shrnu. Elektronické časopisy, jsou tady proto, aby počítačovým pařanům zábavným způsobem ukázaly, že taky existuje něco jako je kultura. Podle mého se v budoucnosti papírové časopisy číst přestanou a nastane éra elektronických časopisů.

—Lobin XXV.

Virtuální realita



Výzkum nových technologií, vývoj počítačů stále nabírá na tempu. To co si před 10 málokdo vůbec dokázal představit. Ale co nás čeká v budoucnosti a kdy brzy za 100, 200 let?

To asi nikdo neví, kdy budou počítače schopny dokonale nasimulovat realitu, tak, že to člověk nikdy nepozná?. Může být realita vytvořená počítačem dokonalejší rozmanitější a přesvědčivější někdy v budoucnu? To jsou otázky na které vám dnes nikdo nedokáže odpovědět. Ale je to ještě asi hodně daleko. Jsou pouze dvě cesty jak dosáhnout opravdu reálné virtuální reality.

Jedna z nich je zatím velmi utopická myšlenka přímého vstupu do mozku. Tato myšlenka byla již velice často presentována ve sci-fi povídkách. Myšlenka je to v podstatě jednoduchá: Obejít smyslové orgány a dodávat informace přímo do mozku. To by v některých případech mohlo přinést neuvěřitelné výhody - slepý člověk by mohl mít zrakové vjemy, lidé s poškozeným sluchem by mohli slyšet. A to není všechno - člověk by nepotřeboval televizi, telefon, rádio, počítače, dokázal by vidět ve tmě atp..., ale to už jsme se dostali spíše až k vizím Cyberpunku. Tato myšlenka má jednu podstatnou vadu: Totiž k realizaci tohoto je asi tak daleko jak ke stvoření umělé lidské bytosti. Proč? Především proto že dodnes toho o mozku a nervovém systému víme velmi málo, takže vlastně nikdo netuší jak by se to vlastně dalo udělat. Za těchto okolností ovšem o tomto nelze vůbec uvažovat, a máme tu ještě druhý problém a to jak připojit vodiče k mozkové tkáni. A tak zůstane přímý přístup do mozku a veškeré problémy s ním spojené na delší dobu pouze ve sci-fi povídkách.

Druhá cesta je zdokonalení všech zařízení které do našich přes naše nedokonalé smysly (nejsou zas tak nedokonalé člověku se je ještě nepodařilo všechny obalamutit.)vkládají počítačem generovanou realitu, takže teď tuto problematiku podle jednotlivých smyslových orgánů:

Oči: To je vlastně nejdokonalejší lidský orgán mající jen několik chyb, o těch se dočteme v učebnici biologie tuším pro sedmý ročník. Takže v čem je problém proč ještě není žádná dokonalá virtuální přilba? Jedním z problému je vlastně rozlišení oka - které obsahuje 120 milionů tyčinek (na vnímání černé-bílé) a 8 milionů čípků (na vnímání barev) Sestrojení displeje s takovým rozlišením je zatím ještě nereálné stejně tak stroj který by dokázal dostatečně obnovovat frekvenci takto kvalitního obrazu.

Další problém je pak sledování směru pohledu (tedy natáčení hlavy i očí). Jiná možnost je přímý přenos obrazu pomocí nízkovýkonného laseru - tímto způsobem by bylo možné vytvořit imaginární obraz v reálném rozlišení přímo na sítnici. Nicméně ani toto nebylo dosud dovedeno k úspěšné realizaci.

Sluch: Zde se došlo asi nejdále, možná proto že lidský sluchový orgán není dokonalý. A v podstatě můžeme prohlásit že lze nasimulovat 100% reálný virtuální zvuk, takže v této oblasti jsme v podstatě u cíle.

Hmat: Co všechno vlastně hmatem poznáme : tvar, strukturu, povrch, teplota, vlhkost, tuhost, síla atd. Tato zařízení jsou dnes již ve vývoji, avšak spíše v pokusném stádiu - jaký pocit se dá nasimulovat a jaký nikoliv. A výsledků pro nás využitelných se asi jen tak nedočkáme. Je fakt že virtuální realita bez pocitu fyzického kontaktu prostě nemůže vzbuzovat úplnou důvěru. K dalším naprosto neřešeným smyslům pak patří čich, chuť.

Pokračování příště: Teledildonika, duševní vývoj, virtuální sex - toto patří zatím spíše do knih sci-fi ale první kroky už mají i tyto odvětví za sebou. **—Johny**

Internet budoucnosti = hrozba?

V poslední době se hodně mluví o Internetu a jeho negativních dopadech na společnost. Vzhledem ke globálnímu charakteru Internetu, se zde nedá mluvit o *naší* či *jejich* společnosti, neboť se to týká nás všech. Ve Spojených státech se již řadu měsíců mluví o bezpečnosti komunikace, o šíření pornografie, terorismu, propagaci násilí a podivných sekt apod. Dokonce se již schvalují i zákony, které jsou zase pozastavovány a kontrolovány, zda nenarušují základní práva a svobody občanů (na což jsou Američané zvláště hákliví). V čině se omezuje možnost přístupu k Internetu a elektronické poště, v Německu nejsou povoleny přístupy na některé zahraniční servry a našlo by se toho daleko více. Problém je však v tom, že Internet je síť nespoutaná a nespoutatelná jedním či několika státy, je to síť světová. Těžko můžete někomu něco zakazovat, když jinde je to povoleno. Proto zůstává otázkou, zda světové velmoci (kdo jiný, by v tom měl mít rozhodující slovo, když ne ty země, jejichž občané služeb a možností Internetu nejvíce využívají?) naleznou společnou řeč a zda se jim podaří prosadit jakási pravidla. Že to bude těžké a takřka nemožné je jisté již nyní. Sami občané nepřipustí ani možnost cenzury, avšak je zde možnost prosazení certifikátů bezpečnosti, který by neměl kontrolovat komunikaci uživatelů, ale dát jim možnost omezit přístup k informacím jistým skupinám osob. Aby nedošlo k mýlce, těmito osobami myslím nezletilé děti v souvislosti s pornografií či výrobou výbušnin) nemám na mysli onen návod na výrobu jaderné pumy, ale něčeho klasičtějšího, jako např. černý prach, různé nitráty apod., které může doma sestrojit i žák základní školy i s minimálními náklady a znalostmi sestrojit i žák základní školy i s minimálními znalostmi o chemii, o čemž svědčí i jen několik měsíců starý případ školáka, který si doma vyráběl *něco* a přišel o prsty na ruce a o oko, aniž by věděl, co vlastně svým *chemickým* pokusem vyráběl) a zaměstnance, kterým jejich zaměstnavatel poskytuje přístup do Internetu v rámci pracovní náplně a který samozřejmě nehodlá utrácet peníze za to, že navštěvují servry se sexuální tématikou, či hrají síťové hry. Na tomto projektu se již pracuje a je možné, že již v další verzi programů Internet Explorer či Netscape Navigator (či Comunikator) bude tato možnost implementována. Nebezpečí na Internetu je, ale tím nebezpečím nejsou informace, ale jejich možné použití. Záleží tedy především jen na nás samotných, jaké informace budeme vyhledávat a jak s nimi naložíme. Pokud budeme ignorovat propagační stránky podivných náboženských sekt, stránky propagující rasovou či jinou nesnášenlivost, násilí a terorismus, pak tyto stránky po jisté době sami zaniknou. Pokud Vás problematika cenzury zaujala, pak můžete navštívit např. **http://www.eff.org/pub/Censorship/HTML/hot.html**, kde naleznete řadu informací o této problematice, nebo si přečtěte článek Cenzura na Internetu v časopise Internet 2/97 od Mirky Misákové.

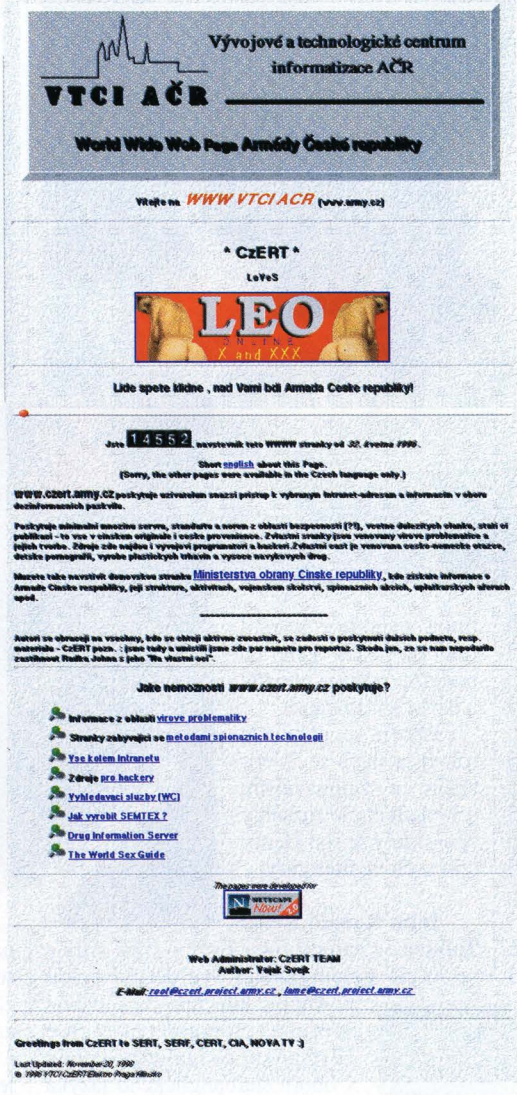
S pozdravem Miroslav Palounek.

Nejenom my něco víme, což by vás mělo vyzývat k tomu, aby jste nám napsali i vy sami, jak je tomu například v tomto článku. Mockrát děkujeme. —Redakce.

Hon na hackery? Tak na to zapomeň!

Ondřej Neff, nazval svůj překlad slavné knihy Bruce Sterlinga The Hacker Crackdown poetickým jménem Hon na hackery. Honíme hackery? Ne! Hackeři honí nás!

Nešťastná U2. Pravděpodobně asi znáte irskou hudební skupinu U2. Název převzala od slavného amerického špionážního letadla (alespoň doufám). Dvě nové skladby této skupiny, Dicsotheque a Wake Up Dead Man, které ještě ani nestihly být vylisovány na cédéčka se najednou objevily na Internetu a u překupníků s pirátskou hudbou. Dosavadním vyšetřováním bylo zatím zjištěno jen to, že se kdosi dostal na internetový server nahrávacího studia, rozlouskl ochranu a songy si prostě stáhnul. Jak jednoduché! Zatím to vypadá, že se začíná plnit předpověď Ondřeje Neffa, podle které bude mít konkurence vaši práci o veverkách ještě dříve, než ji stihnete uložit na disk. Takový je už holt tehle svět a Internet. Už vidím ty z vás, co se k Internetu nedostali ani doma, ve škole, či v ráci, jak se smějou nám připojeným. Jenže nezapomínejte, o co přicházíte. Třeba vám ucházejí tyto skvělé informace o hackerech :-) !



Ani u nás není klid. Asi vám taky něco říká pojem Armáda České republiky. Ano, to je ta instituce, která s Migy 21 střeží náš „klid a mír". Když jsem posledně psal článek o hacknutém serveru FBI, kde (zatím) neznámý vtipálek pozměnil uvítací logo, ani ve snu mě nenapadlo, že by se něco takového mohlo stát i u nás. Jestliže se ještě v létě naše armáda chlubila svou nehacknutelností, a smála se Pentagonu, kam podle jejích informací ročně pronikne až 162 500 hackerů ročně, bude si asi v tomto okamžiku muset svůj server odpojit od Internetu a nanejvýš na něm hrát Lovce min. Jistý výtečník totiž rozlouskl ochranu tohoto serveru a inspirován úspěšným americkým kolegou, upravil zajímavým způsobem armádní homepage. Při nalistování adresy <www.army.cz> se objeví nápis Lidé spěte klidně, nad Vámi bdí Armáda České republiky! Potom vám bude oznámeno, že jste XY návštěvník od 32. května 1996. Jak vidno, hacker, říkající si CzERT jen srší humorem. Čtěme dál: www.czert.army.cz poskytuje uživatelům snažší přístup k vybraným Intranet-adresám a informacím v oboru dezinformačních paskvilů. Poskytuje minimální množinu servrů, standartů a norem z oblasti bezpečnosti (?!), včetně důležitých článků, statí či publikací - to vše v čínském originále i české provenience. Zvláštní stránky jsou věnovány virové problematice a jejich tvorbě. Zdroje zde najdou i vývojoví programátoři a hackeři. Zvláštní část je věnována česko-německé otázce, dětské pornografii, výrobě plastických trhavin a vysoce návykových drog. Můžete také navštívit domovskou stránku Ministerstva obrany Čínské republiky, kde získáte informace o Armádě Čínské republiky, její struktuře, aktivitách, vojenském školství, špionážních akcích, úplatkářských aférách apod. Autoři se obracejí na všechny, kdo se chtějí aktivně zúčastnit, se žádostí o poskytnutí dalších podnětů, resp. Materiálů - CzERT pozn.: jsme tady a umístili jsme zde pár námětů na reportáž. Škoda jen, že se nám nepodařilo zastihnout Radka Johna s jeho „Na vlastní oči". A dále následují odkazy jako Zdroje pro hackery, Jak vyrobit SEMTEX?, Drug Information Server, nebo The World Sex Guide (adresy z pochopitelných důvodů neuvádíme). Na konci je uveden autor Voják Švejk, e-mailové adresy, které mají ukazovat na CzERT, avšak směřují na schránku prezidenta Spojených států <president@whitehouse.gov>.

Stránku ukončuje nápis Last Updated: November 20, 1998 a c 1996 VTCI CzERT Elektro Praga Hlinsko.

Armáda se samozřejmě snažila hack utajit, ale za několik hodin již kopii page měli na každém druhém serveru v naší malé, leč vyčurané republice. Vím, že bych asi na tomto místě měl křičet něco ve smyslu, jako že kam ten svět spěje, ale místo toho tleskám a volám „Bravo!". Nehacknutelná síť armády hacknuta, Radek John a jeho trapně naivní pořad Na vlastní oči setřen, vládním činitelům rozlepeny oči. Ovšem týví Nova, která dělá obrovský rozruch kolem plánů na výrobu jaderné bomby dál klidně spí. Mimochodem, tajná armádní data samozřejmě nebyla v žádném případě napadena :-) !

Smějte se! Dnešní třetí (a poslední) hack pochází opět z Ameriky. Na síť Agentury pro ochranu životního prostředí (EPA) se dostal zajímavý virus, který vykresluje na monitor smějící se ksichtík. Podívejte se na ně na morousy! Virus jim napadl asi jen 15% sítě a už to zabalili, čili síť schodili. Co mám informace, ještě se jim virus odstranit nepodařilo. Edwart Kratz, prý je to nějaký „specialista", se dokonce vyjádřil, že nikdy nic takového neviděl (Že by UFO?).

Pro výstrahu... V USA se zřejmě naštvali a řekli si, že když už nemohou pochytat všechny hackery a crackery a jim podobné, budou dávat alespoň vysoké tresty. Třeba se jich aspoň budou bát. Dvacetiletý Christofer Schanot, bývalý výborný student Chapecké katolické školy v St. Louis vyfás 15 let a 750,000 dolarů pokuty za dva počítačové podvůdky. Takže pozor! Bojte se americké vlády! Bu, bu bu!

Tak zas příště! To je pro tentokrát všechno! Doufám, že jste se pobavili tak dobře jako já a nepřásknete na mě ani jeden z uvedených hacků. **—Kangaroo**

Tak to vypadá že jsme ulovili jednoho velmi vděčného čtenáře. Toto je již druhý článek o hackingu od stejného přispěvatele. Doufám že i další čtenáři budou posílat své příspěvky.

John Ronald Reuel Tolkien

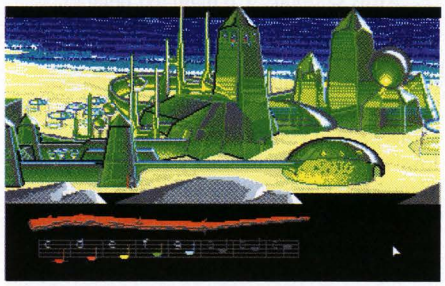
Pochybuji, že jste o něm aspoň neslyšeli. Přesto jsme si dovolili něco málo napsat o tomto géniovi, jehož mistrovská díla ovlivnila duchovní růst mnohých z nás.

Hobit Bilbo si tak jednoho dne klidně sedí doma, když tu najednou u jeho dveří někdo klepe. Není to nikdo jiný než sám velký čaroděj Gandalf Šedý a s ním třináct trpaslíků v čele s potomkem králů, Thorinem Pavézou. A tak Bilbo vyrazil s jeho družinou jednoho dubnového rána roku 1341 krajového letopočtu hledat velký trpasličí poklad Králů pod Horou, pod Ereborem, v Dolu, který střeží strašlivý drak. Výprava byla úspěšná, drak zahuben, Bitva pěti armád vybojována a mnoho slavných činů vykonáno, avšak Thorin padl. Když se společnost ubírala do Divočiny, byla ve vysokém průsmyku v Mlžných horách napadena skřety; a tak se stalo, že se Bilbo ztratil v černých skřetích dolech hluboko pod horami a tam při tápání tmou náhodou položil ruku na prsten ležící na podlaze temné chodby a dal si jej do kapsy.

Příběh se pak dále rozvíjí a stává se spletitějším a zajímavějším a výsledkem je rozsáhlý epos, který se stal klenotem světové literatury.

John Ronald Reuel Tolkien se narodil roku 1892 v Jižní Africe ve městě Bloemfontein. Své dětství prožil v Anglii, kde také absolvoval střední a vysokou školu. V roce 1919 získal na Oxfordu diplom v oboru staroanglického jazyka a literatury a po pěti letech se stal v obou oborech profesorem. Prvními Tolkienovými knihami byly ve 20. letech *Slovník střední angličtiny* (A Middle English Vocabulary, 1922) a středověká romance *Sir Gawain a Zelený rytíř* (Sir Gawain and the Green Knight, 1925). To ale nebylo to, co Tolkiena proslavilo po celém světě. Obrovský úspěch u čtenářů mu přinesl až román *Hobit, aneb cesta tam a zase zpátky* (The Hobbit or There and Back Again, 1937, česky v roce 1979). Tento pohádkový příběh z dávné Středozemě pojednává o daleké pouti družiny trpaslíků a hobita Bilbo Pytlíka za uloupeným pokladem. Tolkien ani netušil, že se příběh, který původně psal pro své děti, stane podkladem pro rozsáhlý cyklus příběhů plných kouzel, dobra i zla. To už ale píšu o trilogii *Pán Prstenů* (The Lord of the Rings,1954-55, česky až v roce 1990-92). Tolkien toto obrovské dílo psal více než čtrnáct let a výsledkem je příběh dějově i myšlenkově nesrovnatelně bohatší než *Hobit.* Toto dílo vzbudilo ohromný zájem mezi západní mládeží a v druhé polovině 60. let se dočkala nesčetných vydání v milionových nákladech. Je to spletitý příběh o kouzelném prstenu, který hraje hlavní roli v urputném boji mezi silami dobra a zla v prostředí dávné Středozemě. Příběh, volně nahozený v Hobitovi a později skvěle rozpracovaný v Pánu Prstenů, čtenáře zavede do pohádkového světa plného kouzel, pohádkových bytostí dobrých i zlých, a tak se tu setkáte s Bilbem, Frodem, čarodějem Gandalfem a jinými protagonisty Tolkienových románů, které však jistě nemusím představovat. Příběh *Hobita* a *Pána Prstenů* dále rozvíjí epos *Silmarillion* (The Silmarillion, 1977, česky až v roce 1992), který byl čtyři roky po smrti autora připraven jeho synem Christopherem. Tolkienovo dílo obsahuje i řadu odborných literárně-historických studií a několik drobnějších pohádkových příběhů. Za zmínku ještě stojí kniha *Nedokončené příběhy,* která dále rozvíjí příběhy z *Pána Prstenů.* J.R.R.Tolkien je opravdu jedním z nejlepších autorů fantasy literatury a mně nezbývá než ho jen doporučit všem, kteří ještě neměli tu čest s jeho literárním vzděláním projevujícím se v rozsahu a jazykové invenci jeho knih. **—Case**

Bobbin. Už jen když vidím jeho smutný výraz, tak cítím povinnost mu pomoci.



Kromě rodného ostrova během hry navštívíte i sídlo kovářů, pevnost kleriků, dračí doupě a tento komplex obydlený sklenáři.

Loom

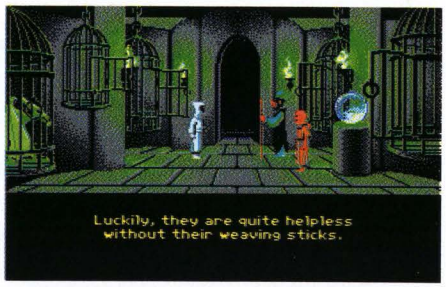
Pohádka o mladém tklaci, který se jako ošklivé kačátko změní v překrásnou labuť.

Labutí jezero. Návštěvu divadla či kina považuji, asi jako většina lidí, za příjemné zpestření, a tak jen zřídka odmítnu pozvání na nějakou z obdobných akcí. Posledně ve mě ovšem silně hrklo, když jsem nejprve stoprocentně potvrdil svou účast, netušíc o co se bude jednat, a teprve potom jsem se dozvěděl, že půjde o balet. V podstatě proti baletu nic nemám, ale prostě mi nějak nesedí.

Naštěstí se veškeré mé pochyby a pochmurné předsudky v minutě rozplynuly, když jsem zjistil, že onen balet je Labutí jezero od P. I. Čajkovského. Stačilo jen pár prvních tónů a už jsem bezpečně věděl, jak bude všechno pokračovat. Skoro každou melodii jsem znal, a to aniž bych před tím kdy Labutí jezero viděl. Možná si říkáte, jak je to možné? Odpověď je prostá, před několika lety jsem totiž hrával *Looma.*

Je to necelých sedm let co *Loom* spatřil světlo světa. *Loom* nebyl doslova mezníkem, jako někteří jeho soudobí konkurenti, ale měl jisté kouzlo, které ho řadí mezi nejlepší z nejlepších. Dojemný příběh, překrásná grafika, již zmíněná božská hudba a neopakovatelné ovládání. *Loom* naštěstí nezapadl do klasické skupiny adventure her „seber-použij-promluv" a zařadil se na post snad nejstarší adventky ovládané pouze univerzálním kurzorem myši. Tím se dostávám ke geniální myšlence spojené s ovládáním *Loomu,* ale nejprve se musím zmínit o prostředí, kde se *Loom* odehrává.

Kouzelnická hůl - obdivuhodný to nástroj. Na vzdáleném ostrově nesoucím název *Loom* žila uzavřená společnost tkalců ovládajících magii. Tkalci si svá tajemství dobře střežili a nechtěli za žádnou cenu připustit vetření kohokoliv mezi sebe. Tuto nevstřícnost ovšem zaplatili krutou daní, jejich ženy se staly neplodnými. Vy se ocitáte v pochmurném prostředí v roli posledního dítěte *Loomu,* Bobbina. Vaše matka je mrtvá a tkalci vás jako mladíčka ještě nechtějí přijmout mezi sebe a zasvětit do tajů magie. Tak vám nezbývá nic jiného než se pokusit proniknout do magie bez cizí pomoci. A právě vaše kouzelnické pokusy přímo souvisejí s nebývalou formou ovládání. Tkalci kouzlí pomocí holí (jeden exemplář pochopitelně najdete), které umí vydávat tóny v rozsahu jedné stupnice. Určité melodie zahrané na hůl znamenají různá kouzla a vy musíte během hry tyto melodie odposlouchat a pak na správném místě zahrát. Vtip celého kouzlení je v tom, že na začátku umíte hrát pouze první tři tóny stupnice, a tak některé melodie nejste ještě schopni zahrát. Čím více pronikáte do hry a různých problémů, tím více se zdokonalujete v kouzlení a postupně se učíte vyšší a obtížnější tóny a melodie. Vaše strastiplné putování končí, až se konečně naučíte poslední tón a tedy i finální kouzlo a dostanete se znovu mezi svůj národ.



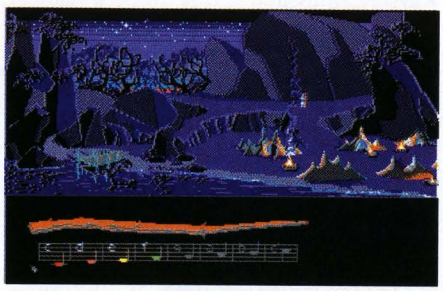
Tomuhle klerikovi se honí v hlavě velmi špatné myšlenky jako např. jak ovládnut svět či probudit mrtvé.

Ale teď už to vypadá, že se mu v hlavě honí něco docela jiného.

Mohl bych bájit, jak je kouzlení zábavné, jak je svět *Loomu* globálně ucelen a vnitřně výborně propojen a, jak do dneška nechápu, že je celá hra opravdu jen v 16 barvách atd., ale na to mi už bohužel nezbývá místo.

Poslední slovo. Loom se stává první hrou, které se věnujeme v naší nové, konečně zavedené rubrice archeologie, což si jistě zaslouží. Osobně bych chtěl touto vzpomínkou vzdát hold *Loomu* a všem jeho tvůrcům. **—Marek**

Loom: *Adventure - fantasy. LucasFilm, 8. dubna 1990.*



Opuštěná vesnice tkalců, kde začíná vaše putování.

Setkání po letech s vaší matkou

Rytíři kruhového stolu

Před mnoha staletími na svatého Martina zemřel na svém hradě v Camelotu, hlavním městě království Logres, velký král Uther Pendragon. Nezanechal po sobě ani vdovu, ani děti. Jeho koruna zůstala tedy bez dědice. Baroni a biskupové Anglie, kteří přijeli na hrad na pohřeb, si dělali velké starosti a znepokojený byl i logreský lid. Království bez krále je jako loď bez kormidelníka. Kdo vlastně bude vládnout?

Mnozí baroni asi toužili stát se králem, ale nikdo se neodvažoval předstoupit a otevřeně požádat o korunu. Rozhodli se tedy, že vyslechnou názor Merlina, velkého moudrého kouzelníka, který znal minulost a uměl číst v budoucnosti. Merlinova odpověď zněla, že je třeba čekat na Boží hod a modlit se k Bohu.

Když nadešel Boží hod, baroni a obyvatelé Camelotu se shromáždili v katedrále na slavnostní mši. Jakmile jim arcibiskup udělil požehnání, všichni vyšli z kostela a s údivem spatřili uprostřed náměstí velký kámen s kovadlinou, do které byl vetknutý meč.

Nikdo si neuměl vysvětlit takovou záhadu. Přiběhl i rozrušený arcibiskup a všiml si, že na kameni jsou vyryta slova: „Ten, kdo vytáhne tento meč z kovadliny, bude králem vyvoleným Ježíšem Kristem."

Ihned přistoupili nejmocnější baroni a žádali, aby byli připuštěni ke zkoušce: jeden po druhém svírali v dlani meč a pokoušeli se ho vytáhnout - ale marně.

Král Logresu

Mezitím se připravoval velký novoroční turnaj. Na širokém prostranství za městem bylo upraveno kolbiště, kolem něhož rozbili své stany přední baroni, mnozí další si naopak našli místa v některém camelotském hostinci. Mezi nimi byl i starý Ector se svými dvěma syny, Kayem a Artušem.

Prvnímu bylo dvacet let a nedávno se stal rytířem, druhému bylo necelých sedmnáct a dělal staršímu bratrovi panoše.

Když Kay mířil na turnaj, všiml si, že zapomněl na meč. Řekl tedy Artušovi: „Prosím tě, rychle utíkej do hostince a přines mi meč!"

Ale město bylo vylidněné, protože všichni byli venku, aby přihlíželi turnaji, všechny dveře byly zamčené a tak se chlapec nemohl dostat do hostince. „Co si jen počnu?" ptal se sám sebe. V tom okamžiku spatřil meč v kovadlině. Protože nevěděl nic o tom, co se přihodilo, přistoupil k meči, uchopil ho, popotáhl... A meč okamžitě vyjel z kovadliny jako z pochvy!

Spokojený Artuš odcválal k turnajovému kolbišti a podal meč bratrovi.

„Je moc pěkný, Artuši, ale není můj," řekl Kay. „Kdepak jsi ho vzal?"

„Na hlavním náměstí. Byl zaražený do kovadliny..."

Ohromený Kay hned běžel říct Ectorovi, co se stalo, a překvapený Ector se obrátil k Artušovi: „Můj synu, je pravda, že jsi vytáhl meč z kovadliny?"

„Ano, otče, je to pravda. Proč? Dopustil jsem se snad hříchu?"

„Pospěš, vrať se do Camelotu," zněla Ectorova odpověď, „a vrať meč tam, odkud jsi ho vzal, a slib mi, že nikomu neřekneš, co se stalo."

Večer, když skončil turnaj, šli všichni baroni do kostela na nešpory a Ector požádal arcibiskupa, aby Artušovi dovolil pokusit se vytáhnout meč. „Ten chlapec? Ale vždyť ani není rytíř!" zvolal arcibiskup.

„Dovolte mu, ať to zkusí, prosím vás o to."

„No dobrá, ale všichni se mu budou smát."

Skutečně, brzy poté přivítal mladého Artuše, který přistoupil k meči vetknutému do kovadliny, hlasitý smích...

Po náměstí se však rozprostřelo ticho, když všichni viděli, jak bez sebemenší námahy vytahuje meč! Všechen lid poklekl a stejně se zachovali četní baroni, někteří z nich však zůstali vzpřímení.

„Ale vždyť je to ještě chlapec," řekl jeden z baronů. „Je to syn obyčejného rytíře. Jak bychom ho mohli přijmout za svého krále?" A další připojil:

„A pak, mohl by to být podvod!"

Arcibiskup tedy přikázal Artušovi, aby vrátil meč do kovadliny.

„Uvidíme, jestli to byl podvod nebo ne. Kdo chce, ať se pokusí získat ten meč!"

A tak ještě jednou se baroni jeden po druhém snažili, leč marně.

Když to však znovu zkusil Artuš, meč z kovadliny vyklouzl.

„Poklekněte před božím znamením!" zahřmal arcibiskup.

Ale baroni, kteří si neklekli předtím, tak neučinili ani teď. „Nemůžeme přijmout krále, který by nebyl z královského rodu," řekli. Arcibiskup rychle odpověděl:

„To Bůh volí krále. Nechť mě následují ti, kteří přijímají jeho znamení."

Kromě odbojných baronů, jichž bylo jedenáct, se všichni vydali za arcibiskupem, který se vrátil do katedrály a slavnostně vložil korunu na hlavu mladičkého Artuše.

Excalibur

„Otče, co se přihodilo?" zeptal se po chvíli Artuš Ectora. Ten odpověděl: „Sire, dostal jste korunu, která vám právem náleží."

„Cože? Vy mi říkáte sire? Cožpak nejste můj otec? A ty, Kayi, můj bratr?"

„Jsme především vaši oddaní služebníci, sire," odpověděli oba.

Artuš se optal: „Co mám teď dělat?"

„Zavřete se do hradu, protože máte několik nepřátel. Potom se obklopte vznešenou společností," poradil mu Ector. A Artuš uposlechl.

Vytvořit vznešenou společnost znamenalo svolat na hrad všechny nejurozenější pány z království. Stalo se a mladičký král přijal přísahu věrnosti od biskupů a baronů, s výjimkou oněch jedenácti rebelů, kteří protestovali, protože nechtěli krále, jenž by nebyl z královské krve.

V sále byl obrovský zmatek - a vtom se objevil kouzelník Merlin.

„Co se děje, pánové? Proč se tak tváříte, proč tak křičíte?"

„My nechceme za krále Artuše!"

„Aha, takže vy si nemyslíte, že je hoden usednout na logreský trůn? Mýlíte se: ve skutečnosti to je syn krále Uthera Pendragona."

Po těchto slovech se rozhostilo velké ticho, pak opět promluvil Merlin: „Uther Pendragon byl zamilovaný do krásné Igrainy a požádal mě,

abych mu svými kouzly pomohl oženit se s ní. Udělal jsem to pod jednou podmínkou: že mi svěří první dítě, které se jim narodí. Když královna porodila nádherného chlapečka, přihlásil jsem se a odvezl jsem ho z královského sídla."

Všichni překvapeně mlčeli a kouzelník pokračoval: „Po roce jsem svěřil dítě jménem Artuš dobrému rytíři Ectorovi, který právě tehdy ztratil jednoletého syna. Není tomu tak, Ectore?"

Ector odpověděl: „Je to pravda."

„Artuš tedy vyrostl jako Ectorův syn, ale je synem krále Pendragona a pochází tudíž z královské krve. Proto se ti, kteří mu nyní neodpřísáhnou věrnost, stanou jeho nepřáteli se všemi důsledky."

Když se Artuš dověděl, že není Ectorovým synem, byl velmi rozrušený. Ale neměl čas dát najevo své dojetí, protože vzápětí vstoupil posel a řekl: „Sire, odbojní baroni se chystají napadnout hrad!"

„Co uděláme?" zeptal se Artuš.

Kouzelník mu odpověděl s velkou rozvahou: „Chop se meče, který jsi vytáhl z kovadliny. Jmenuje se Excalibur, což znamená »protne železo i ocel«. Pak shromáždi své věrné a pusť se do boje."

Artušovo vítězství

Ve velkém chvatu se sešli Artušovi věrní baroni. Mladý král si oblékl železné brnění, ale nechtěl si nasadit přilbu, aby všichni viděli jeho tvář a plavé vlasy, nasedl na koně, pak popadl Excalibur, zvedl jej do výšky a zvolal: „Pánové, následujte mě do boje!" A nasadil koni ostruhy. Jeho stoupenci jeli za ním. Král Artuš se choval tak hrdinsky, že tím všechny ohromil. Rebelové byli poraženi a pobiti a jejich lidé, kteří přežili, na kolenou odpřísáhli věrnost Artušovi jako svému skutečnému králi.

Válka s králem Opuštěné země

Během roku byl Artuš uznán za legitimního krále Logresu všemi ostatními králi a pány Anglie a žil na svém hradě s Ectorem a Kayem, svým nevlastním bratrem, kterého jmenoval senešalem, tedy prvním rádcem. Skutečným rádcem a učitelem mladičkého krále však byl kouzelník Merlin: od něj se Artuš naučil rozvaze a moudrosti a logreský lid ho začal mít rád, a také všichni baroni v království, kteří už poznali jeho chrabrost, si ho začali vážit pro jeho další vlastnosti.

Pověst mladičkého krále překročila hranice Anglie a z Bretaně na druhé straně moře mu přijeli vzdát poctu králové Ban a Bors, dva bratři, z nichž jeden vládl v zemi Benwicku a druhý v Gannesu.

Konala se právě velká hostina, když tu přímo do trůnního sálu vběhl uřícený posel: „Sire," řekl, „ve jménu svatého meče Excalibur vás žádám, abyste přispěchal na pomoc mému pánovi, králi Leodaganovi z Carmelidy! Je ohrožován Claudasem, králem Opuštěné země, a vzkazuje vám, že bude ztracen, jestliže mu vy nepomůžete!"

„Král Opuštěné země je náš nepřítel!" zvolali Ban a Bors.

„Stane se tedy i mým nepřítelem," řekl tehdy král Artuš.

Za několik dní odjeli všichni tři králové v čele svých rytířů do carmelidského království, aby se ohlásili králi Leodaganovi. Přijeli v poslední chvíli, protože Claudas, král Opuštěné země, se už blížil v čele silného vojska. Při pohledu na ty husté nepřátelské řady řek Artuš Kayovi: „Bratře, to bude zlá bitva!"

A skutečně to byla přetěžká bitva, protože král Claudas byl statečný a měl mezi svými spojenci švábského knížete Frolla, muže tak obrovského, že budil hrůzu, už jen když se objevil. Artušovi, Banu i Borsovi několikrát hrozilo nebezpečí, že budou poraženi a zabiti, několikrát se zdálo, že se jejich rytíři i pěšáci obrátí na útěk, ale Artušovi se podařilo udržet meč Excalibur stále napřažený do výšky a tím povzbuzovat své muže k protiútoku a k vítězství.

O osudu bitvy rozhodlo hrozivé utkání mezi Artušem a gigantickým Frollem: nejdříve proti sobě vyrazili s napřaženými dřevci, potom se utkali meči. Srazili se, posekali a začala jim téct krev, zdálo se, že oba zemřou, aniž by jeden nebo druhý zvítězil, ale nakonec Artuš podnikl výpad a vyrazil Frollovi meč z ruky, takže tomu nezbylo nic jiného než nasadit koni ostruhy a tryskem uprchnout.

Když Artuš zvedal Frollův meč, který se jmenoval Marmadoise, zvolal: Zvítězil jsem!" Po tomto výkřiku se král Claudas dal na útěk. Mnoho mužů ho následovalo, ale někteří se vzdali a odhodili meče. ■

Úryvek z knihy „Rytíři kruhového stolu". © Swan Books International Group, 1993, české vydání 1994. Text Stelio Martelli, ilustrace Piero Cattaneo. Přeložila Karolina Křížová.

JAK DÁL?

RADY

Syndicate Wars

Myslím, že to byl pan Karel Gott, který říkával, že to musí zvládnout sám. Ale u téhle hry člověk nikdy neví. Proto píšu tenhle článek a to nejen pro něj.

Zásadní věci - v počátečních misích vždycky udržujte své lidi pohromadě. Dodá jim to (vcelku logicky) větší palebnou sílu.

- nezapomeňte během hry sbírat všechny možné zbraně, které můžete prodat a získat tolik potřebnou hotovost.

- co nejdříve vynalezněte vysoce výkonné výbušniny, které budete potřebovat k likvidaci bank. Ty nešetřete a vyhoďte kteroukoli potkáte. Peníze v nich jsou dosažitelné pouze po zdemolování budovy banky. Při této bohulibé činnosti si ovšem musíte dávat pozor na vždy bdící policii (určitě nebude naše městská).

- hledejte všemožné zbraně rozesíláním agentů po okolí, přičemž se vždy vyvarujte situace, že byste cestovali bez výbušniny.

- dalekonosná puška je sice velmi efektivní, leč její nabíjení bere drahně času. Proto si zvykněte na odstřelení jednoho nebo dvou nejhůř vypadajících protivníků a zbytek zlikvidujte běžnými zbraněmi či plynem.

- škrtící drát (razor wire) je vcelku efektivní ke zpomalení nepřátel, což dopřeje sniperovi dost času na jejich likvidaci.

- dejte si pozor na lidi přenášející bomby. Když je zastřelíte, bomba hrozí explozí, dokud ji neseberete. Střelba ji samozřejmě donutí k výbuchu dříve.

- létající stroje nemůžete zlikvidovat, pokud se skrýváte na úpatí budovy nebo za ní (logika, co?).

- VŽDY s sebou mějte lékárničky a nezapomínejte je používat. Pokud půjde opravdu do tuhého, nasaďte stít a jděte na to.

- tzv. přemlouvátor figurující v tomto návodu není nic jiného nežli často používaný persuadertron.

- tzv. nechránění jsou samozřejmě ti unguided.

EUROCORP MISSIONS

Mise 1 - London. Vezměte si nejméně jeden minigun a kupte pár modů pro agenty. Projděte skrz portál, zahněte vlevo až k nechráněným. Tahle oblast má hodně málo nechráněných, kteří jsou bohužel vcelku lehcí k likvidaci. Proto je hodně rychle vyhledejte. Nestrachujte se o civilisty. Pokud nějaké zabijete, nevadí to. Jakmile budou cíle zlikvidovány, škorpíky sesbírány, zamiřte domů, přičemž se stále poohlížejte po nechráněných. Až přečerpáte energii, vraťte se na základnu, kde vám ostatní pomůžou, pokud budete sledováni. Pozor, Bank of London nechrání žádnou hotovost.

Mise 3 - Hong Kong. Misi zahajte minimálně se dvěma miniguny a přemlouvátorem (persuadertron). První věcí, kterou potkáte po opuštění IML linky, je menší skupinka nepřátel bušících do nechráněných. Nejlepším tahem je vzít to vlevo po silnici tak, abyste se protivníkům vyhnuli. Poté přemluvte malou armádu civilistů a poldů. Teprve potom se pusťte do předělávání agentů, neboť vaši přemluvení civilisté dodají přemlouvátoru extra palebnou sílu. Kdyby tato taktika selhala, zahajte neprodleně palbu. Zbraně držte vždy zaměřené na jednoho záporáka dokud nepadne, pak teprve palte i na další. Nezkoušejte zlikvidovat zelené vozidlo, neboť ho budete potřebovat k prodrápání se skrz brány k Yamaguchiho chemikáliím. Jakmile budou agenti neutralizováni, naskočte do vozidla a vyražte přes most k Yamaguchimu, jehož obrana vám bude cestu poněkud blokovat. Přemluvte (persuade) je nebo zabte, to nechám na vás. Poté předělejte vědce a vraťte se do auta, kde vyčkejte příchodu předělaných vědců. Poté se transportujte k IML lince.

Mise 3 - Beijing. Zbraně v této misi jsou stejné jako posledně, tj. přemlouvátor a dva miniguny. V této misi jsou čtyři objekty k předělání, leč nezapomeňte, že jejich obranná četa zaútočí na každého se zbraní v ruce. Ve městě se taky nachází nechránění, ale buďte opatrní a bedlivě se dívejte, jestli se okolo vás nehromadí předělaní. Budou totiž náchylní k útoku, pokud před nimi budete utíkat. Předělání davu civilistů, armády a ostatních je jednou z nejlepších taktik, ovšem ne z nejjednodušších. Tohle vám ovšem dodá energii navíc do přemlouvátoru, kterou budete potřebovat na agenty a na konec mise. Při používání přemouvátka zjistíte značnou obtížnost při přibližování se k nepřátelům, neboť jejich kulky vás budou značně tlačit nazpět. Jediným řešením je přímý a rychlý náběh na ně a pokud začnou palbu, nahoďte štít dokud nebudou předělaní. Poté seberte kufříky rozházené tlakovou vlnou.

Mise 4 - Geneva. Začněte s přemlouvátorem a tolika miniguny, kolik si jen můžete dovolit. Hlavní koncern ve městě ukrývá dost vědců, takže střílejte úplně každého, kdo by mohl mít zbraň. Vědci budou v největším nebezpečí, až je předěláte a oblast nebude vyčištěná. Proto si dejte řádně záležet. Vyhlídněte si osobu převážející hotovost a je doprovázena eskortou. Jakmile dotyčného spatříte, zlikvidujte eskortu i jeho. Vyvarujte se okolí kostela.

Mise 4 - Matochkin Shar. Vybavte své muže miniguny s KO plynem a přemlouvátorem. Na IML se dostanete, jakmile budete řádně vyzbrojeni. Stráže v Bluesky laboratořích raději nepředělávejte, neb vám pomohou až předěláte vědce a budou na vás útočit nechránění. Také si řádně dávejte bacha na typy střílející po vědcích v rámci přestřelky. Jakmile se dohodnete s nechráněnými kvůli IML, zamiřte tam, ale bacha, je tam skupina Fanaticů, kteří na vás čekají. Budou používat ionové miny, takže pořádně vyčistěte oblast, než začnete předělávat chycené lidi. Někde do města vpadne konvoj zapálenců, na který budou nechránění útočit, neb převáží velké množství HOTOVOSTI!

Mise 4 - Vancouver. Misi zahajte jen s přemlouvátorem. Běžte přímo městem až k parkovišti. Zabijte přítomné nechráněnce a až se na tu spoušť přijede podívat vozidlo syndikátu se dvěma agenty, zabijte je a vozidlo si vemte. Pokud zaútočíte na většího z chemiček, dostanete práva k poletujícímu vozidélku. Nezačínejte však předělávat vědce, dokud se nepodrobí vašemu přání, resp. aby vás doprovodili ke kostelním pozemkům. Až budete moci létat, zkuste zaútočit na fanatiky a poté prohledejte jejich těla pro cokoliv užitečného a tím nemyslím jen peníze. Teprve teď nadešel správný čas k předělání vědců. Poté zabijte všechny přítomné „syndikáti" nepřátele a zamiřte zpět k IML.

Mise 5 - Singapore. Tak a jestli jste to nepoznali, jde do tuhého. Vybavte se KO plynem a řádnou dávkou taktiky. Jdem na to! To hlavní, co vás tady čeká, je dostat vozidlo z centra na místo srazu. Naneštěstí nepřátelský syndikát vyhodil spousty lidí, takže budete muset používat dalekonosné pušky přenášené IML lidmi. Vystaste jednoho člověka s riflí a pak utíkejte zpět ke svým lidem a vytvořte odplatný útok. Pokud bude na útok nějaká odezva, používejte KO plyn s jeho případným dokupem. Jakmile někdo z nepřátel vstoupí do inkriminovaného vozidla, je toho vcelku málo, co byste mohli udělat. Až se navíc zbývající stráže ukryjí v bance, je jedinou možností vplížení se k autu, skok dovnitř a likvidace nepřátel zevnitř. Pokud ovšem zničíte auto, mise končí neúspěšně!

Mise 6 - Phoenix. Mise je rozdělena do dvou zásadních problémů. Jednak je to město prosáklé nechráněnými a „druhak" jsou tu mocní fanatici (zealots). Pankáči budou všude, ale bude lepší, když je dotáhnete hned ze začátku. Vaším prvním cílem budou pankáči štrachající se v bance na další stanici. Použijte KO plyn a miniguny, abyste vylákali bankovní stráže a pankáče pohybující se v zadním traktu banky. Teď se v oněch místech měly povalovat nějaké peníze, takže neváhejte a seberte je. Nechránění by se v tomto okamžiku měli srocovat všude okolo vás, takže neváhejte použít v širokém záběru KO plyn a miniguny. Až vyčerpáte energii, vraťte se zpátky, přičemž po cestě sbírejte všechny, kteří vás pronásledují. Poté se někde schovejte a obnovte energetický stav všech zařízení. Fanatici mají vnitřní a vnější stráže. Zlikvidujte stráže u vchodu a vejděte do chrámu. Vnitřní stráže budou zaměstnány vznášedlem a až začnou ztrácet převahu, pozor na bezpečnostní systém, který začne chrlit šílející plyn úplně všude. Nejlepší je vyhnat fanatiky ven a schovat se za roh budovy, kde se budete moci v klidu připravit na souboj. Až budou fanatici mrtví, seberte cíl mise a vraťte se k IML.

Mise 7 - Rome. V Římě jsou čtyři oblasti k vyčištění. První z nich je punkový spolek, který bude odposloucháván nepřátelským syndikátem skrz satelit, jakmile do oblasti vstoupíte. Nejlepší taktikou je úprk agentů k nechráněným, které zabijí a poté se vrátí dříve, než dojde k explozi. Pak si stoupněte do ulice a ostřelujte všechny pankáče k vyčištění devastační zóny. Za vámi se poté bude nacházet slabší skupinka, která bude snadným cílem k likvidaci. Vyberte oblast dříve, nežli narazíte na pavoučí roboty, vyslané fanatiky. Tyhle mašinky jsou pořádně tuhé, takže budete nuceni použít ostřelovací pušky a udržovat od nich dostatečnou vzdálenost. Na druhé straně města jsou ještě dvě nechráněné oblasti. Pokud tam vpadnete, tak jedna z nich na vás vychrlí KO plyn. Proto jakmile tuto oblast napadnete, opusťte co nejrychleji spodní level. Jakmile bude zóna čistá, budete potřebovat vozidlo k dopravě do další syndikátí základny (dokud ovšem nezlikvidujete brány). V oblasti se nachází několik policejních aut za stanicí na opačné straně města, ale buďte opatrní, neb se tam též nachází aktivní plamenometčíci, kteří hodlají napadnout právě tuto stanici. Klidně je nechte a pak vyčistěte veškeré přeživší existence a ukradněte jedno z aut. Syndikát má dost velké patroly, plus stráže u vchodu. Až přijedete k základně, zůstaňte v autě co nejdéle, neb vám slouží coby štít. To by mělo stačit k likvidaci první vlny. Zaútočte na patroly použitím KO plynu. Posledním cílem je agent schovávající se v rohu u chemičky. Jakmile ho zabijete vyhozením banky (sebrat peníze!), hledejte Cerbera IFF.

Mise 10 - New York. Zbraně: miniguns, ostřelovací pušky, RAPy, přemlouvátor, velmi dobrá výbušnina a lékarničky. Co je Netscan? Policie vylepšila své „skákací" týmy velmi dobře, aby nalezly polohu banky s velkou volnou hotovostí. Výchozí bod: IML stanice (pro změnu).

Měli byste shromáždit veškeré své agenty a vybavit je ostřelovačkami. Poté vyražte na východ a eliminujte malou skupinku syndikátích strážců ostřelováním a miniguny. Měli by během přestřelky vyhnat svoje RAPy pro vznášedla. Poté na ně teprve zaútočte. Pokud bude třeba, nebojte se použít lékárničky. Až přilétne taxi se strážemi, zeliminujte stráže a poté již sesedlé taxi zlikvidujte. Pozor na bombu uvnitř. Počkejte raději, až vybuchne, než abyste šli okolo zrovna v okamžiku detonace. Teď je akorát čas k prodeji nějakých laserů na konci tohoto levelu k získání peněz. Dále pokračujte na východ, dokud neuvidíte rozsáhlou skupinu nepřátel. V této chvíli se stáhněte kousek dozadu a začněte pálit ostřelovačkou. Pak svičněte na RAPy. Měli byste vědět, že čtyři z nepřátel nosí výbušninu, takže si je nenechte přilézt příliš blízko k tělu. Pokud útok probíhá tak jak má, jeden ze zabitých explode manů vybuchne, což vám zčásti ulehčí práci. Ale nezapomeňte, že je v levelu daleko více výbušnin, než je zdrávo, takže se občas zastavte a čekejte, zdali některá z nich nevybuchne, než se vydáte do další části levelu. V té se nachází ozbrojené vozidlo, které se vznáší přesně na východ od posledního souboje. A teď důležitá informace: Uvidíte chlapa, který kráčí přímo proti autu z jihu. Sejměte ho riflí a okamžitě seberte dvě zbraně, které upustí!!!! Pokud to neuděláte, tak syndikátí nepřátelský agent (to je onen chlap), vybuchne a vy budete mít značně práce s kompletací levelu. Pokud ho vůbec budete ignorovat, vypne štít za kterým se skrývá, položí u auta minu a poté vyrazí k vám, kde se „zaselfdestruktí" a zabije tak vaše agenty. Tak bacha na něj. Teď tedy máte za sebou tuto malou starost, takže se teď pusťte do přemlouvání terče a poté vlezte do auta a proscanujte mapu k nalezení dalšího terče. Je to dům, kam se tedy okamžitě transportujte. Na cestě byste měli své agenty vybavit riflema a měli byste též být připraveni co nejdříve svičnou na RAP, pokud to bude potřeba, jako že bude. Dále se musíte vyvarovat létajících strojů útočících na vás. Zbavte se jich střelbou z riflí, což je jedna z hlavních taktik. Až budou oba zlikvidováni, předělejte slečnu Taksovou (Miss Taks), tj. terč, a poté se přibližte k vyčkávajícímu policejnímu autu (může i létat, pozor). Pak klikněte na evakuační bod (IML). Tak vám bude umožněno dokončit level tak, jak budete chtít.

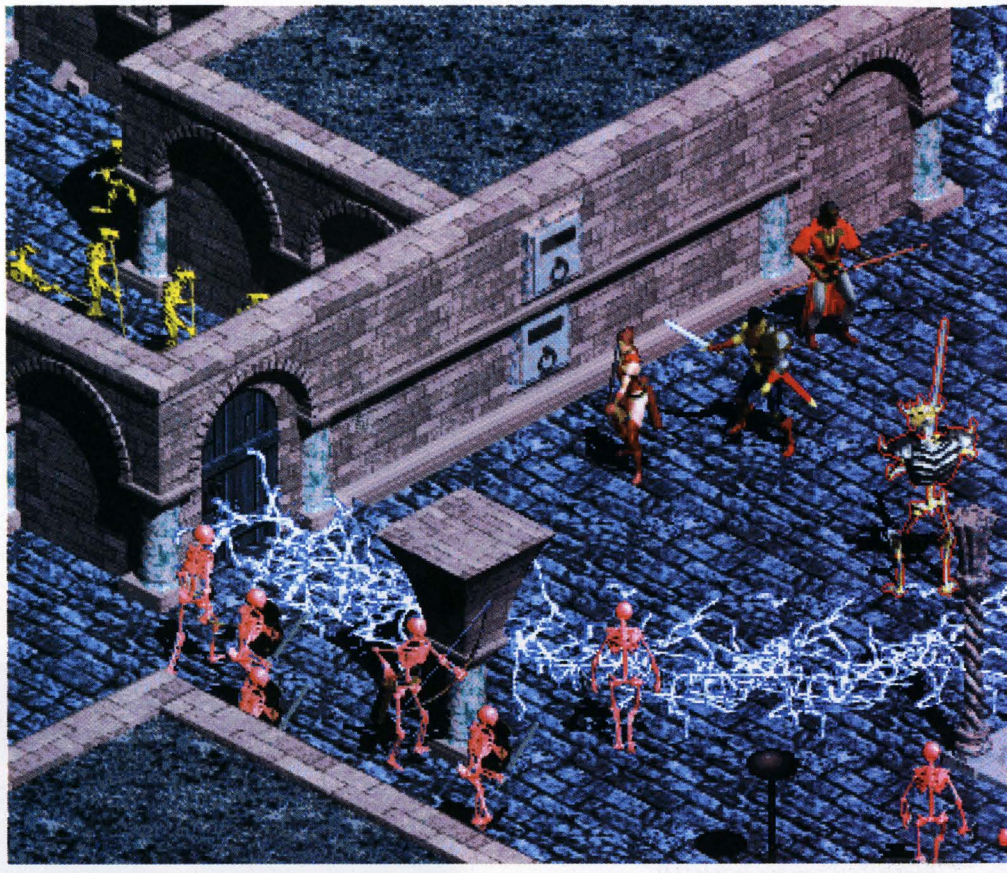
To by bylo a teď vám ještě napíšu nějakou tu možnost navíc, jak získat peníze. Pokud budete chtít získat peníze, vrhněte se na banku. Ale mějte na paměti, že převážíte již zmíněnou slečnu, která může být dost dobře zabitá, čímž by vaše mise skončila neúspěchem. Ona banka, jak říká netscan, má zvýšenou ochranku, ale není těžké se s ní vypořádat, stejně tak jako s policejní eskortou čítající pěti mužů, kteří také nedají příliš práce. Ale poté, až vyhodíte banku do vzduchu, přílétnou policejní auta v hustém počtu čtyř kusů a to pak bude menší zádrhel. Pokud s nimi ale budete počítat a vybavíte agenty RAPy, nebude až tak těžký problém. Jedno z aut dostanete hned, ale další už budou trošku horší. Pokud ale půjde do tuhého a bude hrozit selhání mise, stačí stisknout mezerník a mise skončí přesně tam kde jste a to ještě úspěšně. To není špatný, co říkáte?

—Karel

RADY

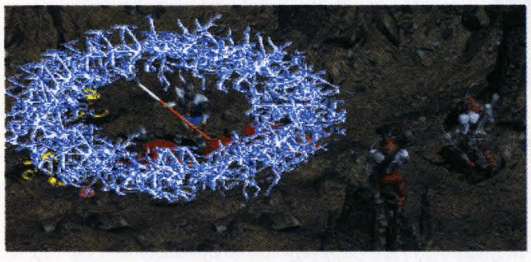
Diablo

Zkušení nechť otočí na další stránku. Pro greenhorny jest zde pár rad.



Úvodem bych chtěl čtenáře upozornit na skutečnost, že *Diablo* si své dungeony generuje. Takže není možno nakreslit mapy, či napsat přesný návod. Proto tenhle článek berte spíš jako „rady do života". Můžete si zde přečíst, jak si nejlépe vycvičit svou postavu a jaká překvapení se na vás skrývají různých levelech. Je jich celkem šestnáct. Není to moc. Když budete spěchat, můžete *Diabla* dohrát za den a půl a když budete hodně dobří, tak i za den. Pak ale ze hry nic nemáte.

Vaše postava: V *Diablu* je hrozně důležité, abyste měli pořádnou postavu. Celá hra se odehrává v jednom jediném dungeonu, který ukrývá jedenáct levelů. Kdybyste se chtěli dostat až dolu s postavou, která je na nějaké páté úrovni, asi byste se moc nechytali. Proto ji hýčkejte a pokuste se zabít všechny creatury, které cestou potkáte. Vždycky, když už nebudete mít životy a léčivé lektvary, použijte kouzlo Cityortal a běžte se nechat vyléčit k léčiteli. Také si u něj nakupte lektvary, které vám dodají životy i ma-



nu. Je už na vás jestli si od něj budete brát dražší nebo levnější. Ty dražší stojí 150 zlatých a mají tu výhodu, že vás vyléčí úplně. Naproti tomu levnější vám pomůžou jen o určitou konstantní hodnotu. Mají ale zase tu výhodu, že za ně zaplatíte pouhých padesát zlatých. To znamená, že když někde dungeonu nasbíráte nějaké tři tisíce, tak si za ně asi nekoupíte lahvičky za padesát, ale za sto padesát zlatých. Totéž platí i o lahvičkách many. Je to v podstatě to samé co lahvičky života s tím, že vám místo toho doplňují magenergii, pomocí které pak můžete kouzlit. Ještě se zde prodávají elixíry, pomocí kterých si doplňujete jak manu, tak i životy. Stojí ale 600 zlatých a tak se vám moc nevyplatí je kupovat. Za celou dobu hraní jsem za ně nezaplatil ani měďák. Další důležitou součástí vaší postavy je vybavení. Jestliže jste si na začátku hry vybrali jako já, válečníka, pak si pořiďte sekeru Large Axe, se kterou jsem celou hrou prošel. V *Diablu* lze kupovat jakékoliv zbraně v obchodech. Stejně tak i brnění. Za celou dobu hraní jich najdete tolik, že nebudete vědět co si

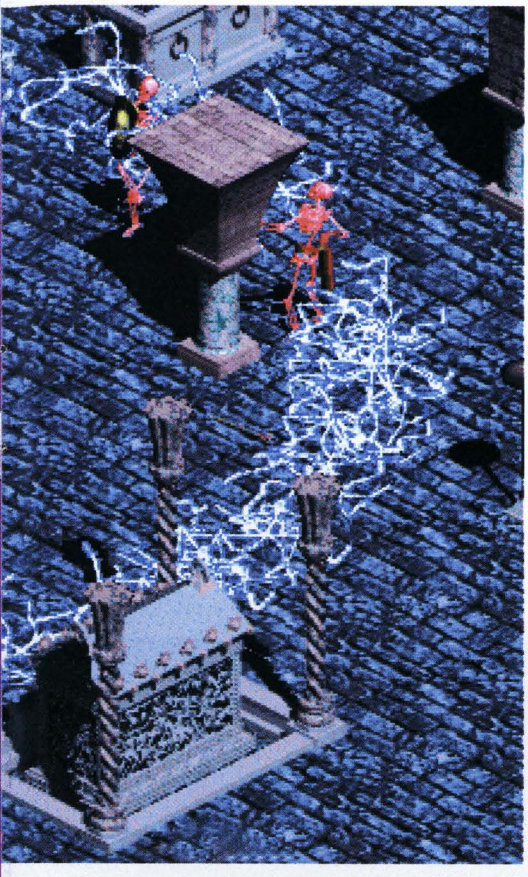
vybrat, co použít. Já osobně jsem za celou dobu nepoužil téměř jinou zbraň, než Large Axe. V obchodech si můžete pořídit i zbraně, které stojí nějakých dvacet až třicet tisíc, avšak ty asi nikdy nepoužijete, stejně tak nikdy nenasbíráte tolik peněz, abyste si mohli některou z nich pořídit. Když už si ji ale koupíte a vaše postava bude dostatečně silná a obratná, nikdo vás nemá šanci porazit. Další věcí, která je při popisu postavy velice důležitá je zkušenost a úroveň na které se právě nalézáte. Velikost zkušenosti je závislá na tom, kolik příšer zabijete. Na ní je zase závislá úroveň, na které zase visí síla, obratnost, vitalita a magie. To podle toho, jak si jednotlivé body rozdělíte. Vždy, když postoupíte o úroveň nahoru, dostanete k dispozici nějakých pět bodů, abyste je rozdělili mezi sílu, magenergii, obratnost a vitalitu. Jste-li válečník, pak vám vřele doporučuji, abyste si nejdřív ze všeho nechali vzrůst sílu tak na padesát, pak magenergii na třicet, obratnost na třicet a stejně tak i vitalitu. Tedy také na třicet. Teď byste tedy měli mít úroveň nějakých dvacet. Pak už vaše postava bude velmi konkurence schopná. Jestliže budete mít nějaké dobré vybavení, zabijete jakoukoliv creaturu na jedno seknutí. Teď vám tady napíšu něco o tom, podle čeho si vybrat, jestli chcete válečníka, rogua nebo mága.

Válečník: Já jsem vždy dával přednost syrové síle před magiií a kouzly. S válečníkem si prožijete nejvíc legrace a akce. Může používat veškeré zbraně, které se ve hře nacházejí. Stejně tak i knihy - kouzla. Na ty zbraně někdy potřebujete 80, někdy 65 bodiků za sílu a používání kouzelných knih zase nějakých 20 až 25 magů. Za celou dobu hraní jsem se nesetkal s jedinou věcí, kterou by válečník nemohl používat. S touhle postavou jsem prošel celých šestnáct levelů celkem bez potíží. Jestli někdy vyjde něco jako pokračování Diabla, doufám, že půjdou převádět postavy z jedničky do dvojky, protože takovou postavu, jakou mám dnes už jen těžko někdy vycvičím.

Rogue: Za tuhle postavu jsem příliš nehrál. Vím jenom to, že rogue v překladu z angličtiny znamená tulák nebo darebák. Po porovnávání s vlastnostmi všech postav jsem vydedukoval, že tohle povolání bude něco mezi bojovníkem a kouzelníkem. Pokud vím, může stejně jako bojovník používat všechny předměty nebo kouzla, číst všechny knihy a dělat stejné věci jako mág či válečník. Prostě je to takový hybrid mezi válečníkem a kouzelníkem.

Kouzelník: K tomuto povolání skoro ani není co dodat. Snad jen to, že kouzelník, pokud vím, nemůže používat všechny zbraně. Jeho kouzla jsou však velice efektní a při boji vám velice pomohou. Tohle povolání si vybere především ten, kdo má radši boj na dálku. Kromě klasických fireballů můžete používat i třeba ohňivou stěnu, City Portal (o kterém jsem už několikrát mluvil v recenzi), healing, opravit zbroj a mnoho a mnoho dalšího.

Hra, jak už jsem napsal, celá hra se odehrává v jednom jediném dungeonu, který má šestnáct pater do hloubky. Ovšem stejně jako



mnoho jiných RPG začínáte ve městě. Najdete zde léčitele, kováře, hospodského, vypravěče, čarodějnici a ještě asi dvě nebo tři nějaké postavy. Kováře hospodského potkáte severovýchodně od středu města. Ten první maník je tu především proto, aby vám sem tam řekl co máte dělat, ale nic si od něho koupit nemůžete. Hned vedle něj vpravo je kovář. Ten vám v průběhu hry zadá asi dva nebo tři questy. Kromě toho si u něj můžete nakoupit různé zbraně či brnění. Jak už jsem ale řekl, nemá to cenu. Zboží je u něj rozděleno na to běžné (levné) a to vzácné (drahé). Můžete si u něj nechat opravit zbroj nebo mu prodat některé věci ze svého inventoráře. To se však nevyplatí, protože kovář všechno vykupuje hodně pod cenou. Další postavou je vypravěč příběhů. Vystudoval školu v nějakém jiném městě, přečetl mnoho knih, všechno ví a všechno zná. Nic si od něj nemůžete koupit, ale dozvíte se mnoho zajímavých věcí. Najdete ho vždy u fontány uprostřed města. Léčitel vždy postává před svým domečkem oblečen v bílém. Jak už asi víte z mojí recenze, můžete si od něj koupit různé lektvary, nebo se nechat zadarmo vyléčit. Bez něj byste se v *Diablu* prostě neobešli. Jeho dům je jihozápadně od fontány. U čarodějnice můžete kupovat a prodávat různé lahvičky, kouzla a kouzelné knihy. Pokud si dobře vzpomínám, nemá s dějem vcelku nic společného. Když se vydáte západně od středu vesnice a přejdete přes lávku, určitě si všimnete malého kloučka, který tam sedí a nabízí vám různé kvalitní zboží jako třeba meče za několik tisíc. Tak bych mohl pokračovat dál, ale místa je málo. To víte papírové časopisy nejsou diskmagy, kde máte neomezeně místa. **–Lobin XXV.**

NÁVOD

Star Trek : Borg

Aneb jak si ušetřit deset minut z dvaceti.

Nejprve shlédněte dlouhou úvodní animaci a až vám dá Q vybrat, zvolte fázer. Tím se dostanete o deset let zpět na loď Righteous. První činností, kterou se zapojíte do života této lodi je zastřelení Borga (zvolte fázer). Borg nebude úplně mrtvý a tak až dostanete příležitost, střelte do panelu, do kterého Borg zapojí svou ruku.

Dostanete za úkol izolovat palubní desku. Nejprve odeberte políčko nejvíce vpravo, a pak políčko hned vedle něj (toto a mnoho dalších informací se vždy dozvíte použitím trokoderu od Q). Ocitnete se ve výtahu, kde máte zadat správné číslo cílové místnosti. Přestože jsem číslo našel na tricoderu, jeho zapsání do ovladače mi nějak uniklo, a tak jsem pouze třikrát klik naprázdno (výsledek je stejný, pouze takto uvidíte několik sekvencí navíc). Dostanete kázání od kapitána. Až budete rozhodovat, co dělat s přístrojem, pouze počkejte. Po dalších několika minutách filmu budete tipovat, ve které ruce má váš otec minci. Vždy prohrajete. Jestli chcete, projděte si tuny filmu, které po tom nastanou. V opačném případě rovnou klikněte na hlavu vašeho otce (jednu mu vrazíte). Vemte si od něj jeho fázer, otočte na něm knoflíkem a pak mu ho vraťte. Po dalších dlouhých minutách se ocitnete se součástkou z Borga při jakési poradě. Nasaďte tuto součástku Ensigne Tergus na její elektronický vstup na hlavě. Začne chvíli přemýšlet kolektivně s Borgy a pak pomalu šílet. Sundejte jí čip z hlavy (dvakrát).

Nyní se dostanete přímo na nepřátelskou loď. Abyste získali tajný kód, musíte se nechat nejprve změnit na Borga a v této podobě načíst kód z palubní desky. Pokud se tím nechcete zdržovat, tak nejprve nechte projít dva Borgy a do palubní desky zadejte tento kód : 1, 3, 3, 4, 2, 2 (čísla znamenají kruhy na desce, číslované zleva doprava). Počítač vám oznámí další kód a to 61330. Nyní potřebujete získat další Borgův implantát. Po chvíli jeden přijde a Targus ho bude chtít zastřelit. Zastavte ho (klikněte na jeho rameno). Váš otec vám podá z medikit hypo. Nastavte na něm tuto kombinci : 1, 3, 3, 1 (tlačítka jsou číslována zleva).

Nechte projít Q. Vaše postava se vrhne na následujícího Borga. Hypo použijte na svou druhou ruku (nikoli na Borga). Během následující dlouhé videosekvence osvobodíte své přátele a s nimi se v podobě Borga vrátíte na vaši loď. Na loď se za chvíli přemístí i další Borg. Klikněte na střední řádek na obrazovce, počkejte až se objeví číselná klávesnice (bude mít nečitelné znaky, ovšem rozmístění čísel je na ní stejné) a do ní naťukejte kód 61330.

Krátké, že jo. Mně to také přišlo jako hloupý vtip, ale některé interaktivní filmy jsou dnes bohužel již takové. **—Marek**

NÁVOD

Phantasmagoria II - A puzzle of flesh

Snažte se hru hrát bez návodu, jinak ztratí svůj náboj a změní se pouze v krvavou podívanou (i když to je zřejmě zbytečné připomínat).

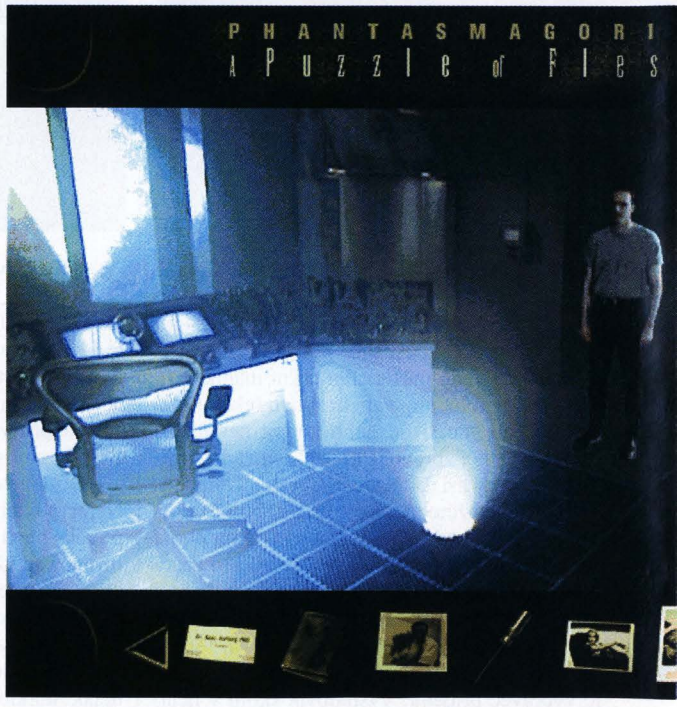
Phantasmagorie nepatří mezi obzvláště obtížné hry a navíc skoro všechna náročnější místa jsou popsána na kartičce dodávané se hrou, takže se když tak můžete obrátit na ni. Poslední poznámka se týká samotného návodu. Pokud je kdekoli řečeno, že máte s někým promluvit, klikejte na něj stále, dokud to půjde (někdy opravdu mnohokrát).

Kapitola první. Začínáte ve svém bytě, v ložnici. Nejprve se podívejte do zrcadla. Prohlédněte svůj noční stolek a z jeho šuplíku si vezměte sušenku, fotku vašich rodičů a šroubovák. Jděte do chodby a ze schránky si vyzvedněte poštu. V obývacím pokoji si přečtěte poštu, pozdravte svou krysu a ze stolu seberte fotku. Podívejte se pod pohovku, kam váš miláček Blob zašantročil vaši peněženku. Vyndejte tedy Bloba s klece pošlete ho pro peněženku. Jenže on pod pohovkou zůstane a nebude chtít ven, a tak ho vylákejte pomocí sušenky. Z peněženky vyndejte vaší pracovní id-kartu. Jeďte do WynTechu.

Id-kartou otevřte první dveře zleva. Nejprve se seznamte se všemi vašimi spolupracovníky. Navštivte každou kóji a s jejím vlastníkem si nejdřív promluvte, a pak na něj použijte všechny předměty z inventáře, u kterých to půjde. Mezi tím se občas občerstvěte u automatu na vodu. Jděte do kanceláře P. A. Warnera (malá místnost v rohu této místnosti). Na Warnerově psacím stole si prohlédněte fotografii a pokuste se otevřít šuplík, ovšem Warner vás přitom vyruší. Nyní jděte do své kóje. Sedněte si na židli a zapněte počítač. Nalogujte se na své jméno (Curtis Criag) a jako heslo napište jméno své krysy (Blob). Přečtěte si e-maily a opusťte počítač. V zápisníku si přečtěte všechna čísla a všem zavolejte (kromě sebe). Navštivte Trevora, promluvte si s ním a opět se vraťte. Znovu se nalogujte do počítače, přečtěte si novou poštu a pak ve svém adresáři vyhledejte zprávu Venimen_Sagawa. Tak dlouho si jí prohlížejte (klikejte na ní) dokud Craig nedostane halucinace. Podívejte se na monitor, zavolejte telefonem Trevora a jděte za ním. Mluvte s ním dokud nepůjdete do restaurace. Tam v rozhovoru pokračujte a potom se vraťte do WynTechu. Nalogujte se, přečtěte poštu a zkuste si prohlédnout dokument Venimen. Objeví se běhající písmenka. Zastavte je tak, aby z nich vzniklo slovo RATBOY. Znovu oběhněte všechny spolupracovníky a pokecejte s nimi. Občerstvěte se a jděte do skladiště. Na chvíli se vraťte k sepisování vaší zprávy a potom jeďte do restaurace. Setkáte se tam s Jocilyn. Objednejte si u číšníka, promluvte si s Jocilyn a nakonec zaplaťte účet (použitím peněženky na účet, čímž se objeví stará vizitka jedné psychiatričky). První kapitola končí vaším rozhovorem a vášnivou nocí s Jocilyn.

Kapitola druhá. Opět začínáte ve své ložnici. Podívejte se do zrcadla v obýváku jukněte na Bloba a knihovnu, vyzvedněte poštu, přečtěte si ji a zavolejte doktorce Harburgové (použijte vizitku na telefon). Vydejte se do WynTechu, kde již bude policie a vaši zaražení přátelé. Promluvte si s nimi a zkuste jít do hlavní místnosti s kójemi, odkud vás po chvilce vyhodí. Z hlavní chodby vlezte do kanceláře Warnera, a tam seberte ze země papírek se třemi hesly a opusťte tuto místnost směrem ke kancelářím. Zhlédnete působivé video, nastiňující průběh vraždy. Promluvte si s policistkou a během tohoto rozhovoru se dvakrát podívejte do své kóje (zde se nachází v recenzi již zmíněné pojídání oka). Z WynTechu se přemístěte do restaurace. Nejprve vyzpovídejte Jocilyn, a pak Therese, která vás pozve na večer do Borderline klubu. Z restaurace se vraťte do WynTechu. Zkusmo zajděte do své kanceláře odkud vás vyprovodí vyšetřující policistka. Ztratíte tak dočasně přístup k telefonu a počítači, a proto musíte najít alternativní řešení. Když prohlédnete všechny kóje zjistíte, že jediný telefon, který máte k dispozici je v Tomovi kanceláři. Zavolejte z něj Warnera (6996). Vylákáte ho tím z jeho kanceláře, a tak se do ní pochopitelně propližte. Přečtěte si zprávu z počítače a ze šuplíku ukradněte klíček. Jděte do skladiště a tam si prohlédněte krabice v rohu. Odsuňte je i s monitorem pryč a rázem se objeví tajné dveře. Nejdříve je zkuste otevřít, pak si na pomoc vemte šroubovák a nakonec je odemkněte klíčkem. V tajné místnosti vezměte ze země železnou bednu. S bednou zajeďte domů a tam si ji v klidu prohlédněte. Najdete uvnitř spis a košili. Oboje prozkoumejte a pak se pokuste vyndat dno krabice. Zatím to nepůjde ani pomocí šroubováku, a tak to nechejte na pozdější dobu. Než se dostavíte na smluvenou schůzku s doktorkou Harburgovou, zastavte se ještě ve WynTechu a v Bobově kóji seberte ze země jeho knoflík. Promluvte si s doktorkou a postupně jí dávejte prohlédnout všechny předměty, které můžete. Podívejte se na křišťálovou kouli na psacím stole, znovu si s ní promluvte a odeberte se do Borderline. Hlídač vás nebude chtít pustit dovnitř. Ukažte mu dopis od Therese. V klubu si přisedněte k Therese a mluvte s ní tak dlouho, dokud vám neobjedná pití. Vypijte ho a až „zjev" (nevím, jak jinak ho nazvat) začne hledat zájemce o náušnici do pupku, tak se přihlašte. Věřím, že při samotném vpichování budete škrábat nehty o zeď. Ale zpět ke hře, po románku s Therese se proberete ve svém apartmá. Klikněte na náušnici a přeneste se do další kapitoly.

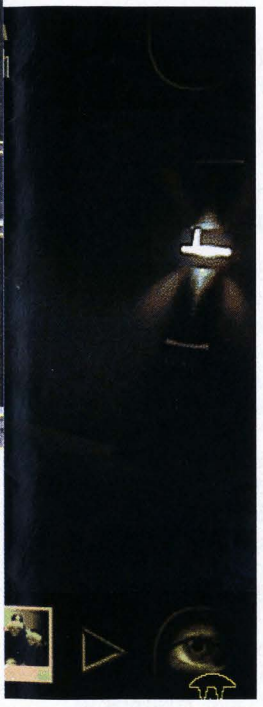
Kapitola třetí. Proveďte klasické procedury stejně, jako každý den tzn. podívejte se do zrcadla, zkontrolujte Boba a jukněte do knihovny. Někdy mezi tím by měl začít zvonit telefon. Zvedněte ho a promluvte si s Warnerem. Ze schránky si vyzvedněte poštu a přečtěte si jí.



Jeďte do WynTechu. Ve skladišti si vezměte ze stolu kladivo a prohlédněte si zazděný vchod do tajné místnosti. Jděte do své kóje. Nalogujte se do počítače, přečtěte si poštu, archív (heslo CARPE DIEM) a dokumenty access.doc (INFECTION), energy.doc (REVELATION) a curtis.doc (DESECRATION), které jsou ve složce MEMOS. Zavolejte Trevorovy (6125) a Jocilyn (6992). Oběhněte všechny kóje a s každým si promluvte (v Bobově kóji si prohlídněte krabici). Tak dlouho choďte do kanceláře Warnera, dokud se neocitnete v psychiatrické léčebně. Tam si popovídejte se sestřičkou a pacienty. Klikněte na sebe a pak na pás, kterým jste připoutáni. Sestřička vás ovšem zastaví. Abyste se jí zbavili, musíte kopnout do kuličky, se kterou si hrají dva pacienti před vámi. Jakmile sestřička opustí své stanoviště, rozepněte pás a utečte pryč z místnosti.

Až se proberete znovu v realitě, odeberte se do svého bytu. Prozkoumejte bednu z tajné místnosti, zkombinujte kladivo se šroubovákem (na jedno se podívejte a druhým klikněte na zvětšený obraz prvního) a společně těmito nástroji odmontujte víko v bedně. Uvnitř najdete dopis od vašeho otce. Jeďte do restaurace a tam důkladně vyzpovídejte Trevora. Nastal čas na další návštěvu psychiatričky. Znovu jí ukazujte všechny předměty, které můžete a promluvte si s ní. Z ordinace se přemístěte do Borderline. Popovídejte si s mužem u baru a pak jeďte domů. Tam už na vás bude čekat Therese. Mluvte s ní tak dlouho, dokud neodejde do ložnice a pochopitelně ji následujte. Tentokrát se dočkáte sadomasochistických hrátek (v pozici masochisty, člověk prostě nemá stále jen štěstí).

Kapitola čtvrtá. Na úvod této kapitoly vás čeká rozhovor s policistkou. Až policistka odejde, sjednejte si další schůzku s doktorkou (stejně jako minule). Proveďte opět čtyři každodenní procedury (zrcadlo, krysa, knihovna, pošta) a vydejte se do WynTechu. Navštivte Tomovu a Warnerovu kancelář, odkud vás vyhodí policistka. Jeďte tedy do restaurace. Bude tam sedět Trevor. Promluvte si s ním a pak navštivte doktorku Harburgovou. Tentokrát se vaše sezení nevydaří a vaše postava odejde silně rozhořčena. Běžte domů a potulujte se po bytě. Za chvíli začne někdo klepat na dveře. Jděte otevřít a setkáte se s Jocilyn. Začněte si s ní povídat, ovšem až dojde na sundavání svršků, Jocilyn spatří vaši památku z minulé SM noci a uteče pryč. Ze stolu si vezměte sponku do vlasů, kterou tam zapomněla a vydejte se do WynTechu. Sponkou odemkněte dveře do Warnerovy kanceláře a vstupte. Šroubovákem vypačte šuplík u psacího stolu a zevnitř si vezměte knížku a papír. Tyto dva předměty vám poslouží k získání přístupových hesel do dolního patra WynTechu. Nalogujte se do Warnerova počítače vaším jménem, přečtěte si poštu (hlavně zprávu od Trevora, odkud získáte další heslo) a odlogujte se. Přihlašte se jako Warner a jako heslo napište CARPE DIEM. Zapněte si režim, kde se mění stupeň přístupu jednotlivých zaměstnanců a nastavte sebe na nejvyšší úroveň tři (heslo je BLACKLOTUS). Konečně můžete do podzemních místností. Z Warnerovy konceláře jděte k proskleným dveřím. Použijte svou id-kartu na čtecí zařízení. Do výtahu se dostanete opět díky id-kartě. V dolní chodbě pouze procházejte jednotlivými dveřmi a pokud uvidíte něco na zemi, prohlédněte si to. Po chvíli se propracujete až ke dveřím zamčeným na číselný kód. Zadejte číslo 10958 a vstupte. Uvnitř si sedněte k ovládacímu panelu. Vstupní heslo je ROSETTA. Přes počítač si promluvte s mimozemšťany (celkem překvapivé, že?) a potom se vraťte do horního podlaží WynTechu. Odtud jeďte do Borderline. Potkáte se tam s Therese. Promluvte s ní, popijte a pak s ní jděte do zadní místnosti. Hlídači dejte pozvánku od Therese. Dveře do místnosti otevřete tak, že nastavíte všechny čtyři čtverce zelenou částí do středu. Therese se schovává za záclonou. Jděte tedy k ní a uzavřete tuto kapitolu, jak už to začíná být v *Phantasmagorii* zvykem, lechtivou scénou.



Kapitola pátá. Další kapitola a s ní i další návštěva policistky. Prohoďte s ní pár slov, podívejte se do Blobovy klece a znovu se dejte do řeči s policistkou. Až policistka odejde, vyzvedněte poštu, koukněte do zrcadla, do knihovny a na Bloba. Vaší peněženku najdete v šuplíku nočního stolku v ložnici. Naposledy zavolejte doktorce Harburgové, sjednejte si schůzku a zajeďte k ní. V kanceláři se podívejte pod stůl, čímž zjistíte, že vaše setkání je definitivně poslední. V mžiku se objeví strážný, který vás začne držet v šachu pistolí. Počkejte, až se bude dívat na to, co zbylo po doktorce, a v tento moment utečte ven z kanceláře (kliknutím na dveře). Zastavte se ve WynTechu. Ve vaší kanceláři zapněte počítač a vyslechněte si příšerku (2x).

Pak jděte do Bobovy kanceláře, klikněte na klávesnici a shlédněte další videosekvenci. Zkuste tedy počítač ve Warnerově kanceláři. Nalogujte se na sebe a přečtěte si poštu. Opusťte systém a přihlašte se jako Warner (heslo - CARPE DIEM). Ve Warnerově složce vyhledejte dokument goldmine.doc, přečtěte si ho a vytiskněte. Jděte do skladiště, kde se setkáte s Trevorem. Promluvte si s ním a až zemře (ach jo), prohledejte ho a vezměte si jeho id-kartu. Zopakujte si cestu až do nejzazší místnosti dolního patra WynTechu. Napojte se do počítače, absolvujte rozhovor s mimozemšťany a pak použijte Trevorouvu id-kartu na čtecí zařízení uprostřed obrazovky. V centrální místnosti celého projektu Threshold se napojte na počítač, načež dorazí Warner. Promluvte s ním. Objeví se příšerka, zbaví se Warnera a vysvětlí vám vaší pravou identitu. Příšerka se vás pokusí zničit. Vaše jediná úniková cesta vede skrze počítač, který vás teleportuje na neznámé místo.

Ocitnete se v mimozemském světě. Ve středu obrazovky se nachází skupinka tvorečků, z nichž můžete jednoho sebrat. Sejděte dolů a tam posbírejte další tři různé typy potvůrek. Zkuste tyto potvůrky mezi sebou kombinovat (ze dvou z nich vám vznikne jedna nová). Odejděte otvorem ve skále. Dostanete se k podivné elektrizující stěně. Otočte se a na zvířátka v rohu použijte funguse, abyste jedno z nich chytli. Seberte nalákaného tvorečka a vraťte se ke stěně. Použijte na ní zkombinované zvířátko a pak do stěny vstupte. Dostanete se tak k podivnému tvaru, podobnému humanoidní bytosti. Klikněte na na tuto bytost čímž začne série halucinací. V první se podívejte na náčiní vedle vás, z něhož si vyberte injekční stříkačku. V další počkejte až vám Jocilyn přiloží zbraň k bradě a pak na zbraň klikněte. Následující halucinace se odehrává v prostředí vašich zemřelých spolupracovníků. Seberte id-kartu země a s její pomocí otevřete dveře vpravo. Vaše temné snění pokračuje v SM klubu s Therese. Přehoďte vedle ní páku, aby vám nestačila vyrvat srdce. Poslední postavou se kterou se musíte vyrovnat je vaše matka. Jděte přímo k ní, čímž jí vyjádříte svou lásku a potlačíte v ní její sadistické sklony.

Zkouška ukončena a vy se opět dostanete před humanoidně vzhlížející patvar. Klikněte na něj a pak seberte živočicha, který na něm leží. Když se otočíte, uvidíte další tunel vedoucí do oblasti, kde jste se zprvu objevili. Jděte tam, opět prokombinujte všechny položky v inventáři, čímž by jste měli vytvořit lepkavou hmotu. Tou opravte trubici v místnosti, kde jste před tím polapili tři živočichy. Jděte nahoru k bráně. Na ní bude rozbito jedno zelené světlo. Vyměňte ho za svítícího tvorečka. Opravíte tím teleportační bránu, ovšem než se budete moci vrátit na matičku Zemi, musíte ještě vyluštit docela složitý rébus v podobě ovládacího panelu k teleportační bráně. Tento panel je v pravé části obrazovky, ve které jste se objevili úplně prvně v tomto světě.

Tato závěrečná hádanka je asi tím nejtěžším na celé hře. Nejprve spojte rozdělené kabely, podle předlohy (v pravé a dolní části jsou nakresleny kombinace, jak mají být jednotlivé kabely spojeny). Po propojení kabelů, klikněte na kolečko s červenou šipkou v horní střední části obrazovky. Dále natočte kovový kruh vpravo tak, aby mezera v tomto kruhu ukazovala na severozápad a pak spusťte paprsek z kuličky přímo nad tímto kruhem. Nyní natočte kovový kruh směrem na severozápad. Opět spusťte laser z horní kuličky. Klikněte na kolečko s červenou šipkou. Otočte trojúhelník do pozice, kdy bude v pravém dolním rohu červený bod. Stiskněte barevné pedály v tomto pořadí - červený, žlutý, modrý. Vystřelte paprsek ze zelené bubliny (nebo co to je) do červeného bodu. Přetočte trojúhelník, aby v pravo dole byl žlutý bod, vystřelte do něj paprsek a to samé pak udělejte s modrým bodem. Přístroj by tak měl být celkově propojený. Bránou se vraťte na Zem, kde na vás čeká zavěrečná volba mezi Jocilyn (stanete se člověkem) nebo Tresholdem (stanete se mimozemšťanem). **—Marek**

NÁVOD

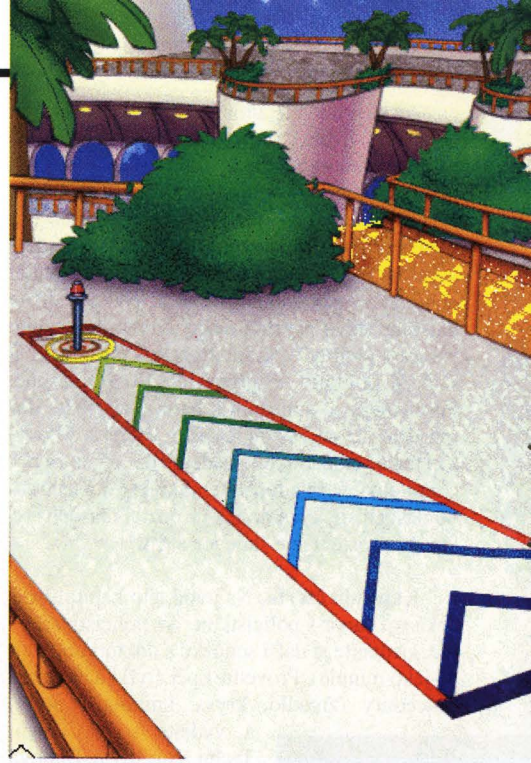
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail

Larry není špinavý Harry.

Oheň. Z nočního stolku seberte šití a kleště. Šití pak v inventoráři prozkoumejte a najdete jehlu. Použijte kleště na jehlu. Ohnutou jehlou otevřete pouta a ocitnete se v jiném pokoji. Klikněte na dveře na balkon a přes Other... napište BREAK. Na balkoně najdeš kromě spousty střepů také lístek na nádhernou zaoceánskou loď P.N.S. BOUNCY a tak se vydáš na cestu.

Na lodi. Při nalodění získáš mapu a kartu ke svému pokoji. Mapa slouží k pohodlnému pohybu po celé lodi. Můžete ji použít buď v inventory, kde na ni kliknete a zvolíte Look, nebo přes shortcut zvolíte Map. Karta k pokoji vám slouží jako klíč k vašemu „apartmá" číslo 00. Pokud si během hry všimnete červenobílého paňáce a kliknete na něj, vězte že to, co jste objevili, je Dildo. Můžete totiž hrát i vedlejší hru „Where is Dildo?". Polohu Dildů nebudu uvádět, protože jejich nalezení je při troše pozornosti docela jednoduché.

Seznámení s lodí. Z hlavního atria se vydej do jídelny (doleva), kde si dej fazole (Bean Dip). Vyzkoušej si novou volbu „Fart" a pak si promluvte s čínským kuchařem a dvakrát si dejte jeho delikatesu SPORK. Až odejde pryč seberte mu nůž a z lampy vyšroubujte žárovku. Jdi opět doleva a objevíš se v kuchyni. Na stole leží ryba, zabalená do novin. Seberte ji a po vyhození ryby do odpadků si přečtěte velmi důležitý recept. Z levého stolu seberte hrnec a slánku. Vyzkoušej si Caviarmaster 2000 a koukněte se na Fifi, rybí hlavy a síť (to kvůli bodům). Přes mapu se přeneste do salónku (na mapě Proud Lil Seaman Lounge) a poslechněte si pravidla soutěží. Získáš ještě skórovací kartu, bez níž by ses nemohl zúčastnit jednotlivých disciplín. Jdi dolů, promluv si s barmanem, který se jmenuje Johnson a požádej ho o džus. Pomocí mapy se dostaneš do knihovny, kde si prohlédni všechny knihy a podívej se na bobra vpravo nahoře. Za rohem si promluv s knihovnicí Victorian. Přes Other... zadej nějaký nesmysl, protože Victorian se to pak snaží najít v počítači a ty můžeš sebrat ze stolu lepidlo (Mucilage). Jdi do atria a vydej se doleva do místnosti s dvěma velkými sochami. Prozkoumej Venušinu nohu a vezmi si pár kostek. Pokochej se naříkajícím sochařem a pak se vydej dozadu do kasína. Sejdi po schodech dolů a bez ohledu na mířící zbraně projdi až ke dveřím. Přes Other... napiš PUSH načež se dostaneš dovnitř. Z nástěnky na stěně seber červený drát a ze stolku u kávovaru seber krém (KZ Brand Jelly). Čti si nástěnku tak dlouho, dokud nedostaneš tři body (2+1). Na skříňkách vlevo si přečti, že se na ně máš zeptat Peggy. Vrať se zpátky k soše. Sochař už se šel nejspíš utopit a tak můžeš vylézt na lešení. Z krabice nářadí si vem jen šroubovák (Screwdriver) a vydej se na hlavní palubu (Aft Deck). Promluv si s příjemnou Peggy a nezapomeň se zeptat na skříňky a kapitánku (Other... a Locker, Captain). Najdi skříňku střední části paluby, otevři ji a seber z ní hadici. Jdi doleva, promluv si z mužem a ze stromu seber ovoce Kumquat. Nyní se vydej do své kabiny číslo 00. Podívej se na toaletní papír a na sprej ležící na zemi. Potom si ještě prohlédni záchod a pomocí hadice do něj přiveď vodu z cisterny nalevo. Teď můžeš zkusit spláchnout, nebo spravený záchod odpovídajícím způsobem vyzkoušet (Piss nebo Shit). Pomocí mapy jdi do Captain Queggs Ballroom. Vejdi do dveří s velikou kotvou a promluv si s dívkou u kreslícího prkna. Vyzkoušej všechny témata k rozhovoru a pak zadej Other... a napiš Leisure Suit. Od návrhářky se vydej k bazénu (Clothing Optional Pool), kde se nejdříve musíš svléknout a potom si promluvíš s krásnou Drew, která ti řekne o nápoji Gigantic Erection a dá ti dočtenou knihu. Až vyčerpáš všechny témata o letci Fokkerovi, nezapomeň si ještě prohlédnout časopis na stolku a pak se vydej napravo k malému vířivému bazénku, ve kterém tě čekají dvě krásné country zpěvačky Wydoncha a Nailmi, o kterých ses dozvěděl z časopisu u bazénku. Jdi na můstek (Bridge), kde tě za dveřmi čeká pes a proto nemůžeš dovnitř. Vylez tedy po žebříku na stožár a prozkoumej plachtu. Zjistíš, že



je z polyesteru a že se tedy bude hodit pro návrhářku Jamie Lee. Slez dolů a jdi doprava. Podívej se na tabuli a potom pomocí Other... a Knock zaklepej na dveře a uvidíš někoho moc zajímavého (kdo uhodne kdo to je, něco vyhraje)(já to vim). Nyní je však konec plahočení po lodi, a proto se pusťme do jednotlivých disciplín soutěže.

LoveMaster 2000. Disciplínu si můžeš nejdříve vyzkoušet, ale jelikož tvůj výsledek není nijak valný, bude se na to muset jinak. Nejdřív stiskni zelené tlačítko vpravo od boxů a pak jdi do knihovny za Victorií. Pomocí Other zařiď aby se nedívala a pak seber knihu se žlutým obalem. V inventory z ní sundej obal a do něj pak zabal červenou knihu od Drew. Pak Victorii znovu zaměstnej a vrať knihu na své místo. Když na chvíli odejdeš a pak se vrátíš, čeká tě příjemné překvapení. Zvláště nevinná poznámka o počasí skončí velice netradičním způsobem (přímo v knihovně na zemi). Ze svého pokoje se vrať zpět k Victorii. Podívej se na monitor a pak musíš Victorii přemluvit, aby se místo tebe zúčastnila disciplíny. Congratulations Larry Laffer.

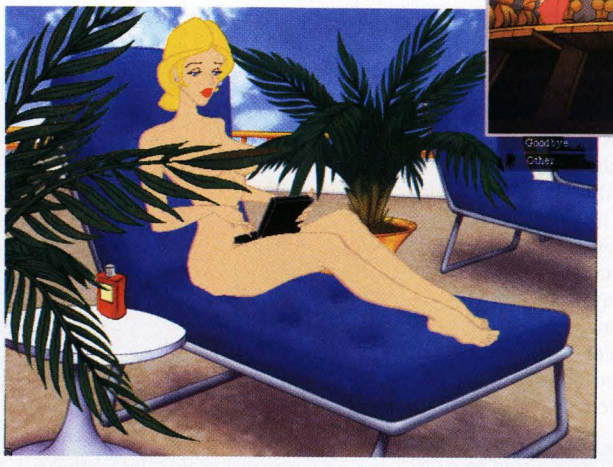
Horseshoe. Tato disciplína spočívá v trefování se na tyč koňskými podkovami a tak si ji hned běž vyzkoušet. Zase nic moc a tak opět jinak a samozřejmně fikaně. Nejdříve požádej barmana v salónku o Gigantic Erection (Džájgentyk yrekšn) a až vypadne, proklouzni dveřmi vlevo do šatny Juggsových. Za sprej u zrcadla vyměň ten, co si našel ve své kabině (Silicone Lubricant). Zmáčkni červené tlačítko vzadu mezi knihami a jdi ven. Vyjdi po schodech vlevo k světlu, které díky tlačítku sjelo dolů a vyměň žárovku v reflektoru za tu od číňana. Objednej si ještě Gigantic Erection a vrať se do šatny. Pomocí tlačítka pošli reflektor zpátky na místo. Pak si na kazeťáku poslechni nějaké písničky a pak jdi pryč i ze šatny

i ze salonku. Potom se vrať zpátky a zjistíš, že začalo vystoupení matky a dcery Juggsových. Až si užiješ, objevíš se opět ve své kabině. Vrať se zpátky a z jeviště seber kus svítícího oblečení (Clothing Chase Lights). Pak jdi doleva a z ovládacího panelu seber dálkové ovládání. V inventory pomocí dálkového ovládání zkus zapnout světelný pás. Zjistíš, že to funguje a tak pás přivaž k bodci, visícímu ze stropu, nahoře na lešení, které zbylo po zbourané soše. Dálkové ovládání použij na bodec s pásem a všechno je hotovo. Skórovací kartu strč koni do zadku a pak házej. Pokaždé se trefíš a tak vyhraješ další disciplínu. Nezapoměň vyndat kartu. Congratulations Larry Laffer.

Z rozhlasu se dozvíš, že Bill Clinton vystupuje v salónku. Pokud chceš získat více bodů, můžeš se tam jít podívat a poslouchat vtipy.

Best-Dressed Man. Jelikož Larryho oblečení nepatří k nejmodernějším, ani tato disciplína ze začátku nedopadne nejlépe a tak ti nezbývá nic jiného, než všechny přesvědčit, že právě ty jsi ten, kdo je moderně oblečen. A kdo jiný než Jamie Lee by ti k tomu měl pomoci? Proto se nejprve vyprav na můstek, kde otevři skříňku ve které propoj pojistky červeným drátem z nástěnky v trezoru. Až se ozve zpráva z rozhlasu vylez po žebříku na stožár, kde nožem uřízni kus polyesteru z rozvinuté plachty. Po dlouhé noci jdi za Jamie Lee a dej jí uříznutý kus polyesteru. Objevíš se opět ve své kabině, ale ty se nemáš čas tam poflakovat a tak se vydej zpět k Jamie Lee. Na dveřích si přečti zprávu, že tě Jamie Lee čeká za dveřmi vzadu. Jdi tedy tam a uvidíš jak je tvůj polyesterový obleček populární. Vrať se do místnosti, ve které probíhá disciplína, rozepni figuríně poklopec a staneš se vítězem další disciplíny. Congratulations Larry Laffer.

Craps Tournament. Aby sis mohl v casinu zahrát kostky, musíš nejprve odtud vyhnat ostatní hráče. Není nic efektnějšího, než si doslova „uprdnout" pomocí volby Fart. V inventory nejprve obal kostky, získané u sochy, toaletním papírem a potom se teprve pusť do hry. Potom dostaneš pravé hrací kostky, ale hrát musíš s těmi, co jsi je obalil toaletním papírem. Pak budeš hodně vyhrávat a zároveň dostaneš možnost zahrát si poněkud intimnější kostky s půvabnou Dewmi. Až vyhraješ, vrať se zpátky k Dewmi (kabina č.510) a seber ze stolu prášek, který ti před tím nasypala do pití. Toť vše.



Bowling. Běž do místnosti se skříňkami a pokus se otevřít druhou zleva ve spodní řadě. Na správnou kombinaci se musíš zeptat Peggy. Skříňku otevřeš pomocí hesla 38-24-36 Pak si promluv s Xqwzts, kterého najdeš za ní. Při rozhovoru si od něj kup svou fotografii, a lepidlem ji přilep na kartu od svého pokoje. Potom jdi za Peggy a promluv si s ní o Xqwzts. Zjistíš, že potřebuje pas a tak jdi do recepce a požádej Petera o svůj pas. Ve správný moment mu ukaž kartu s přilepenou fotografií. Pas odnes Xqwzts, který hned zmizí, a tak můžeš sebrat klíč, který tam po sobě nechal. Šroubovákem otevři ventilačku vlevo na stěně a vlez do tmavé místnosti. Dělej si co chceš a až tě to začne nudit, zadej Undress, načež se objevíš ve své kabině. V kabině na tebe bude čekat tajemná dáma celá v černém. Za to, že jí slíbíš pomoc, ti dá odměnu a taky ti nechá v kabině kapesník. Seber ho a v iventory ho prozkoumej. Pomocí Other... můžeš vyzkoušet i volbu Smell (to kvůli bodům). Vydej se do jídelny a pak pokračuj dozadu. Prohlédni si židle a z jedné z nich vyndáš srolovaný papír, který hned prozkoumej. zjistíš, že je to pojistka a že ta dáma v černém se jmenuje Annette. Jen tak z legrace se na ni zeptej Petera, ale je ti to k ničemu. Na bílém telefonu volej PRANK, dokud za to budou sypat body. Až ti přestanou přibývat bodíky zavolej Annette, ale vždycky to zvedne její manžel. Zkusíme na to tedy jít jinak. Požádej Petera o účet (My Account). Odejde pryč a ty se podívej na jeho telefon. Když stiskneš červené tlačítko, dozvíš se, že poslední vytáčené číslo bylo 71009. Z toho se dozvíš, že Annette bydlí v pokoji číslo 1009. Běž tedy tam (Owners Suite na mapě). Až otevřeš dveře, ocitneš se opět ve tmě. Na posteli ležící „věc" nejprve očichej pomocí Smell a potom na ni skoč po-

mocí Climb In. Překvapivě se zase objevíš ve své kabině a opět celý nahý. Vrať se zpátky k Annettě a tlačítkem jí přivolej. Až si s ní promluvíš, ukaž jí nůž, čímž ji strašně vylekáš. Přivolej ji zpět a dej jí tu pojistku. Dostaneš 500 000 000$ (slovy půl bilionu dolarů). Teď už se konečně vydej do kuželkárny. Mrožovy strč kartu do tlamy, vezmi si kouli a hoď jí. Zase bez výrazného úspěchu. Jdi na Aft Hold (pomocí mapy). Klíčem od Xqwzts otevři dveře a podívej se, co se děje s kuželkami. Otevři dveře vzadu za tebou (hopper door) a postříkej kuželky sprejem (deodorant spray). Pak KZ Sexual Lubricant použij na Annettin kapesník. Potom jdi zpátky do kuželkárny a na kouli použij kapesník od Annetty. Congratulations Larry Laffer.

Captains Cook-Off. Jdi na Forward Hold a dveře si opět odemkni klíčem. Opice ti chytře najde Drewin kufr a tak ho vezmi a zajdi za ní k bazénu. Až si s ní promluvíš o kufru, půjde za tebou do tvé kajuty. Až se začne sprchovat, spláchni záchod a tím se jí zbav. Přesuň se do podpalubí (Lower Aft Hold), dveře si zase odemkni klíčem. Klikni na kteréhokoliv z nich a pomocí Other... zadej MILK. Jdi zpátky do své kabiny, kde na podlaze zbyla poslední přísada a to plíseň (mold). Seber ji a vydej se do kuchyně. Mléko od bobrů nalej do CyberCheese 2000, čímž získáš bobří sýr, který v inventory použij na ovoce Kumquat. Získáš velmi zvláštní koláč s neméně zajímavou chutí. Kvůli bodům ještě prozkoumejte zeleného hada na podlaze. Vydej se do místa konání soutěže a polož ho na pás. Potom sleduj, jak porotě nebude chutnat (to se dalo čekat). Běž zpět do kuchyně a v inventory přidej do koláče prášek od Dewmi (Organic Powder). Pak koláč odnes porotě a jen sleduj jak budou spokojeni. Congratulations Larry Laffer.

Nakonec se vydej za kapitánkou. Zaklepej na její dveře a promluv si s ní. Nakonec jí dej jako dárek peníze od Annette.

Toť vše. Spěte sladce. **—Case**

RADY

Fragile Allegiance

Rozhodl jsem se využít této nové rubriky k tomu, abych vám pomohl s hraním vynikající, ale poměrně složité strategie Fragile Allegiance. A začal bych od začátku.

Stavba kolonie. Při stavbě kolonie bývá te omezeni pouze počtem kreditů. U základní kolonie však platí jedna výjimka. Společnost TetraCorp totiž předpokládá, že budete zakládat kolonie další, a tak vám poskytla peníze, za něž si na vaší první kolonii můžete vybudovat vše, na co máte papíry (a to několikrát). Problém je však v tom, že potom budete jen těžko shánět peníze na vybudování kolonie druhé. Podobně jako u většiny „územních" strategických her jde i při *Fragile Allegiance* o rychlý start. Doporučuji tedy vybudovat na vaší základní kolonii tyto stavby: 1x Command Centrum (dokáže stavět Space Dock), 1x Sensor Array, 5x Solar generator, 2x Power store, 3x Storage tower (jejich počet uzpůsobit podle toho, jestli zde budete chtít skladovat nerosty i z jiných asteroidů), 3x Mine, 3x Deep Bore Mine (počet uzpůsobit podle počtu nerostů), 1x Waepons Factory, 1x Ship Yard, 1x Satelite Silo, 4x Landing Pod (kvůli rychlejší mobilicaci lodí), 1x Refueling depot, 1x Medical Centre, 1x Security Centre, počet stavby Radiation Filter uzpůsobit podle radiace na asteroidu a stavby Air Procesor, Hydroponics plant, Hydratation plant a Enviroment control postavit až se počet obyvatel základny bude blížit k 95. Na dalších základnách stavím pouze nezbytný počet (tj. tři) Solar Generatorů, Refueling Depot, 1x Storage tower, 3x Mine a Deep Bore Mine, Sensor Array a Radiation Filter (podle radiace) později také stavím Air Procesor, Hydroponics Plant apod. Stavby jako Gravity Nulifier a Missille silo stavím pouze když mému asteroidu hrozí nějaké nebezpečí (v případě Gravity Nul. je to srážka s jiným asteroidem a u Missille silo je to nepřátelský asteroid. Jiné užitečné budovy se dají koupit od Sci-Teku (viz. Sci-Tek).

Nerosty. Nerosty se dělí do tří skupin podle hloubky, v níž se nacházejí, přičemž platí, že čím hlouběji se nacházejí, tím méně jich je a tím lépe se dají prodat. K jejich dolování slouží doly (Mines). Doly se dělí také do tří druhů a to podle toho, jaké nerosty těží. První „Mines" těží celkem běžné a levné nerosty, které však potřebujete na stavbu malých lodí a některých typů raket. Druhé „Deep Bore Mines" těží dražší nerosty, které se již vyplatí prodávat, a které využíváte na stavbu lepších lodí a raket. A nakonec je tu důl třetí „Seismic Penetrator", který těží ty nejdražší a nejméně dostupné nerosty, z nichž se vyrábějí ty nejničivější rakety (např. Mega missille). Papíry na teto „důl" si však musíte zaplatit u firmy Sci-Tek. K přepravě nerostů mezi asteroidy slouží transportér, ale u Sci-Teku si můžete zaplatit i tzv. „Ore teleporter", který nerosty teleportuje, a který je při větším množství asteroidů nezbytný.

Lodě. Lodě se dělí na menší, ty se vyrábí v „Ship Yardu" a větší, které se vyrábí ve „Space Docku". Z menších lodí je nejlepší Combat Eagle, jehož výroba sice trvá déle, ale pokud nemusíte bojovat hned ze začátku je lepší vyrábět pouze tyto „stíhačky" a vybavovat je plazmovým dělem a co nejvyšším štítem (štíty 40x a 50x se musí kupovat od Sci-Teku). Z větších lodí je ze začátku dostupný pouze model nazývaný Destructor, který se dá vybavit ještě jednou zbraní navíc. Nejlepší a nejefektivnější lodí je Fleet Battleship (od Sci-Teku), má dobrý pancíř a může nést až šest zbraní (doporučuji: 2x Plasma Canon, 2x Chaos Bomb (pokud děláte nálety na asteroidy), 1x Deflector a 1x štít). Objednat u Sci-Teku si můžete též Command Cruiser, který je na tom přibližně stejně jako Battleship, stojí mnohem více, déle se vyrábí, ale dokáže pojmout až 15 malých lodí, kterým zvyšuje dolet. Lodě se pro útoky musí formovat do letek, které mohou být složené ze všech typů lodí. Letky mají však rychlost té nejpomalejší lodi, takže je výhodné formovat si jakési „stíhací" letky, složené z malých lodí (Combat Eaglů) a těmi napadat pomalé bobardovací letky nepřátel.

Sci-Tek. Od Sci-Teku se dají nakoupit nejdokonalejší technologie z jakékoli oblasti (od dolů, přes obrané věže a štíty, až po nejlepší rakety). Tyto technologie bývají obvykle velmi drahé, a tak si počkáte velmi dlouho než je všechny získáte. Povím vám, které z jejich novinek jsou nejužitečnější. Je to Anti-Missille Pod - proti raketová věž, kterou se vyplatí umisťovat na ohrožované asteroidy (i ve vice exemplářích), Construction Droids - roboti, kteří zvýší rychlost a kapacitu vašich továren na lodě a pak již výše zmíněný Seismic Penetrator, Ore Teleporter, Fleet Battleship a Command Cruiser. K zahození nejsou ani vyšší štíty a různé „obranářské prkotinky" např. Deflector.

Smlouvy. Smlouvy se vyplatí uzavírat i v agresivnějších prostředích, jelikož u smlouvy se stanovují i finanční sankce za jejich porušení (a ufoni porušují smlouvy často).

Agenti. Agenti jsou velmi šikovná skupina lidí, kteří vám (obvykle za velký peníz) pomáhají zjišťovat informace o nepřátelských asteroidech nebo ničit jejich stavby. Agenty využívám obvykle ke zjišťování dalších nepřátelských asteroidů, a nebo jimi vždy před útokem nechávám zničit obrané systémy cizího asteroidu (při raketovém útoku protiraketové věže a při leteckém protiletecké).

Tabulka. A nakonec jsem si připravil tabulku pro ty, kteří nakupují lodě a rakety od Sci-Teku, a kteří by chtěli vědět jaké nerosty se na výrobu těchto supernovinek používají, kolik stojí a jak dlouho se vyrábějí. V informacích u Sci-Teku se to bohužel nedozvíte.

Rychlost výroby lodí je uváděna za přítomnosti Construction Droids ve Space Docku.

Přehled lodí:
Terminator - Selenium 8x, Dragonium 2x, 34 000cr, 45 dní
Fleet Battleship - Selenium 8x, Dragonium, 60 000cr, 60 dní
Command Cruiser - Barium 10x, Korellium 18x, 300 000cr, 90 dní

Přehled raket:
Nuclear missille - Bytanium 5x,50 000cr, 15 dní
Virus missille - Traxium 1x, 30 000, 15 dní
Anti-Virus missille - Barium 4x,10 000, 8 dní
Mega missille - Nexos 1x, 100 000, 30 dní
Stasis missille - Korelium 2x, 40 000, 8 dní

Rozloučit bych se s vámi chtěl citátem Kimba Laka z 20.8.2340: „Jednej rychle, mysli rychleji. TetaCorp požaduje výsledky. Pamatuj, že obchodní válka je stejně smrtící jako každá jiná. TetraCorp chce být největší a nejlepší ve všech sektorech... A pro tebe bude nejlepší, chtít to samé." **—Mrkvoslav Pytlík**

POSLEDNÍ ⊕ POMOC

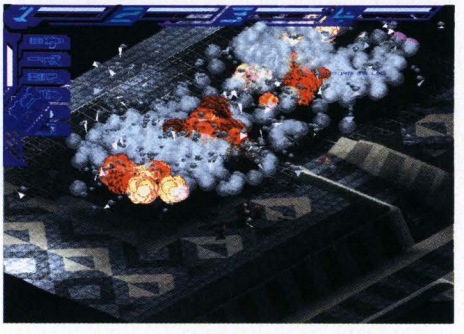
SLEPÍ VIDÍ, CHROMÍ CHODÍ, MALOMOCNÍ JSOU OČIŠŤOVÁNI, HLUŠÍ SLYŠÍ, MRTVÍ VSTÁVAJÍ

Mt 11,3-5

P C

Zde si můžete vyzkoušet to, co se využívá jen tehdy, když už jste vyzkoušeli úplně všechno v rámci vašich možností a schopností. Pokud znáte nějaké další záchranné postupy (cheaty), napište nám.

Bedlam: V hlavním menu zadejte velkými písmeny jméno GOD, spusťte znovu hru = nesmrtelnost.



Tomb Raider: Držte Shift, udělejte krok vpřed, krok vzad. pusťte Shift a 3x se otočte vravo o 360°.
Skok zpět = všechny zbraně.
Udělejte to samé, skočte vpřed = další level.

Death Rally

DRUB	nesmrtelnost
DREAD	nekonečně střeliva
DRAG	nekonečné Turbo
DRINK	raketové palivo
DRUG	uvidíte sami

Gender Wars

BUY A PLAYSTATION	uloží hru v aktuálním stavu a spustí nesmrtelnost.

Heroes of Might and Magic II

8675309	zobrazí celou mapu.
32167	dostanete 5 back dragons.
911	vítězství v daném scénáři

Chaos Overlords

SMGHUBBLE	vidíte všechny oddíly.
SMGKICKASS	dostanete 5 Ground Zeros, plně nabité.
SMGMILK	maximální zdraví.

Mission Cyberstorm

Do souboru CSTORM.INI připište tyto řádky (po nastartování nové hry uvidíte nové položky v menu):

It's Good to Be The King	= kredity.
Heal Me	= oprava robotů a pilotů
Herc Me Some More	= zpřístupní nákup všech robotů.
BrownNoser	= zvýšení hodnosti.

Monster Truck Madness

Napište TREX	jste v dinosaurovi jenž požírá ostatní auta.
CTRL + 3	ptačí perspektiva.

Quake

Aby jste mohli aktivovat kódy stisknete v průběhu hry Esc. Potom napište následující a stiskněte Enter. Nakonec znovu Esc.

COLORxx	změní barvu obleku; xx jsou barvy od 00 do 13.
FLY	zapne/vypne létání.
GAMMAx.x	mění světlost obrazu; x.x je světlost do 0.0 do 1.0.
GOD	zapne/vypne nesmrtelnost.
NAME	změna jména.
SV_GRAVITYxxx	gravitace; xxx je od 00 do 850, kde 00 je nulová gravitace a 850 normální.
IMPULSE 9	všechny zbraně a střelivo.

Sculcracker

cthia	další úroveň
eshs	střelivo
marsupial	zdraví
jetson	přidá čas
bewitch	5 životů

Space Hulk

INEEDHELP napište to u místa „Vigil" (vidíte tam dvoje dveře); potom můžete zvolit všechny druhy cheatů jako neviditelnost a nekonečně střeliva.

Super Stardust

NOBRAKES	plný výkon
ELITEMASTER	silnější zbraně
DIEALIENDIE	všechny zbraně
JJRULES	35 životů
HARDGAME	těžší obtížnost
DNUMUAHC	10x energie (sebere životy)

Syndicate Wars

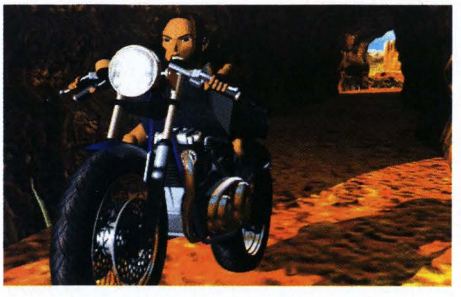
V login obrazu se nejprve podepište jako POOSLICE, pak to smažte a podepište se jak chcete

Alt-T	teleportuje agenta.
Alt-C	vyhrajete misi.
Shift-Q	obživí agenty se všemi předměty.

Warwind

Zmáčkněte Enter a potom naklepejte:

!the sun also rises	celá mapa.
!golden boy	5000 peněz.
!the great pumpkin	úroveň je vaše.
!on mission from gawd	zrychlení stavení budov.
!come all faithful	rychlé verbování bojovníků.
!pump an ahrn	nejvyšší prestiž.



TOMB RAIDER

SYNDICATE WARS

QUAKE

NÁVOD

Ultima 8 Pagan

Tak tohle je opravdu kus práce. Potěšilo to mnohé naše autory, protože to nemuseli dělat. No vzhledem k rozsáhlosti článku se jim ani nedivím. Naštěstí se toho ujal náš čtenář.

Cílem této hry je teleportace ze země Pagan do jiné dimenze. Teleportovat se lze pouze s pomocí šesti magických předmětů, které musíte v průběhu hry nalézt. Zároveň se přiučíte pár kouzel, která jsou nezbytná k porážce čtyř místních Bohů, střežících bránu do jiné dimenze.

Začínáte na jihu města, nezapomeňte si vzít spacák a hodiny Bedroll a Hour. Když si přečtete pár knih, dozvíte se, jaké časové jednotky používají Pagaňané a že jsou úplně jiné, než naše. Můžete i krást. Diamanty se nejčastěji nachází v rohu za židlí, peníze v šuplíku pod prádlem, ale je úplně zbytečné brát si nepotřebné věci, jako ručníky, zástěru nebo hřeben, protože Avatar se stejně přes helmu neučeše a hlavně to zabírá místo ve vašem báglu. V nějakých domech se válí spousta lahviček. Na hojení menších ran je dobrá žlutá lahvička. Na velké poranění je červená lahvička. Na uspání je modrá lahvička. Oranžová lahvička naplňuje manu. V boji udělá kouzelný štít fialová lahvička. Neviditelnost vám zaručí Černá lahvička. A když si chcete zkazit chuť k jidlu, vemte si Zelenou.

Jakmile vylezete z vody, nemáte u sebe žádnou zbraň ani brnění, nemáte peníze a proto si zbraně musíte obstarat jinou cestou. Sekera popravčího se nachází nejblíže vás, je v domku kata v západní části města. V jeskyni za západní branou je bojová sekera. A pokud nemáte v lásce královské rytíře, jděte na východ města do jeho domku, na krbu je páčka, kterou přehoďte. V truhle ve sklepě je zbraň a brnění. Některé bedny bouchnou a proto tu máme kouzelné svitky, které se válí všude možně. Svitek Detec Trapa bombu odhalí a Remove Trap bombu odstraní. Důležité také je, abyste četli hodně knih, protože se z nich dozvíte spoustu zajímavých věcí a dokonce i odpovědi na hádanky vševědoucích. Ale jestli chcete jednu z nejlepších zbraní, kterou používal rytíř jménem Slayer, máte jí mít. Vyjděte východní branou, jděte dál na východ, až narazíte na palác Slayera. V domečku s diamantem se propadněte dolů, pod kostrama se válí klíč, jděte dál na východ, kde je truhla, tam je další klíč, dále jděte na západ, ale nezapomeňte ten klíč sebrat. Uvidíte knihy, které píší o Slayerovi jako o nejlepší zbrani v Paganu. Na západě v uličkách je dům Trolla, v brašně je další klíč a nazpět je páčka, po přehození zamiřte na sever. Přeskákejte vodu a po cestě jděte ke dveřím. když najdete lano, tak si alespoň jedno nechte. Mimochodem, abyste ušetřili místo, můžete dát předmět na ten samý a ona se vám z toho udělá jedna věc, ale s čísílkem třeba dva a více. Otevřete dveře klíčem od Trolla a na oltáři leží Slayer. Pod oltářem jsou také dveře, otevřte je a vejděte.

Přenese vás to kousek od hřbitova. Tak a s nejlepší zbraní se teprve vydejte do zámku. Vyšplhejte na severní hradní věž. Avatar umí hezky šplhat, ale také hezky létat a když dopadne, ani „pes po něm neštěkne“. A věřte, že se rozplácne dobře, můžete to vyzkoušet. V pravé věžičce dole se nachází kroužek od klíče. Kroužek se vám hodí, jelikož si na něj navléknete všechny klíče a můžete odemykat celým svazkem, tím se vyvarujete zkoušení každého klíče na zámku a šetří místo. V zámku se nachází ještě jeden kroužek, je v sudu na střeše zámku. V zámku si dejte rande s královninou služebnou, na čas BLOODWATCH. Dům služebné je ve východní Tenebrae. Ještě tam nechoďte. Pak jděte na střechu a najděte čtverec, ve kterém poletují čárky. Stoupněte na ně a slezte. Jděte do východní části města k domečku, kde žena prodává klenoty a diamanty. Čekejte až bude v domečku a vejděte za ní. Uvnitř se vyspíte na její posteli. Když se probudíte, žena tam už nebude, pak sbalte její šperky a vypadněte. (Taky už večer ji můžete dát napít z modré lahvičky. Ona usne a pak ji to vezměte, ale i Avatar musí spát.) Poté, co seberete šperky, se vraťte zpátky do domu a zase jděte spát, dokud se žena nevrátí. Pak jí nakradené šperky úplně normálně prodejte. Můžete jí prodat i to, co jste nakradli jinde. Peníze moc neutrácejte, střádejte je, na konci hry je budete potřebovat.

Jděte severní branou okolo statku až k jeskyni, v jeskyni jděte stále na sever, jděte přes vodu a pak na jihozápad až k dřevěnému mostu. Jestli chcete něco jako granáty, tak sbírejte smrtící disky - Death Disc, apod.

Za mostem se nachází šest pák. Páky narovnejte tak, aby každá nula pohnula s válcem. Pak zatáhněte pákou před nimi a čekejte. Cestou jste potkali malou věžičku, tak se tam vraťte a přehoďte páku. Na jihu se otevřely mříže a opodál je východ. Po cestě narazíte na domek Mithrana, promluvte si s ním a požádejte ho, aby vás naučil kouzlit. Kupte listinu. V přízemí je v měšci ukryto sto penízků. Naučte se kouzlo Ethereal Travel. Další jsou zbytečná a drahá. Dobré kouzlo v boji je třetí v pořadí - Lightning. Obdržíte knihu a teleportační disk. Ve druhém patře je stejný čtverec jako na střeše zámku. Stoupněte naň, dvakrát klikněte na červený disk a navolte Tenebrae a jste ve městě. Červený teleportační disk je užitečný až moc. Když jste daleko od toho kam chcete,

stačí použít teleport. Disk se také vybíjí, ale stačí ho položit na teleport a je to. Jsou i magická místa, odkud se nemůžete teleportovat, úplně na konci hry také ne. Navštivte hřbitov východní branou. Cestičkou do domu Nekromacerů. Promluvte s Vividem. Je před domem nebo ve 2. patře. Slibte mu, že dostanete jeho obřadní dýku. Vyspěte se do jednotky Bloodwatch. Navštivte dřevěný domek na jihu města, domek služky a řekněte si o klíč tajné královniny místnosti. Odejděte branami města pryč a vyspěte se. Ráno v zámku počkejte, až se královna přesune do jídelny. Na stolku vlevo leží klíč na dveře od ložnice. Komůrku a bednu v ložnici odemknete klíčem od služky. Běda tomu, kdo si nedal klíče na kroužek. Nalezenou obřadní dýku vraťte Vividovi. Stane se z vás Nekromancerský učeň. Vivid chce přinést komponenty na kouzlení, kápi popravčího a dřevěné tyčky. Kápě popravčího je černá špičatá houba, která roste na hřbitově v jámě. V západní části města se válí tyčky u velkého stromu vedle zbořeného domu. Dům je na severu v této chudinské části. Vraťte se k Vividovi a ten vás pošle na test zesnulých. Dostanete klíč Key of Caretaker. Pomocí něho budete pravidelně kouzlit. V druhém patře vytáhněte z truhly svitek, v jižní části domu najdete na stole rozložené

komponenty:

krev - blood,
houba (popravčího kápě) - executioners hood,
kosti - bones,
dřevo - wood,
hlína - dirt,
bahno - blackmoor.

Kouzla jsou:

Z kostí a krve. Mrtví mluví - Death Speak.
Z bahna a krve. Otevírání Země - Open Ground.
Z kostí, bahna, dřeva a hlíny. Zemětřas - Call Quage.

Do pytlíčku hrst kostěných úlomků a 1. lahvičku krve. Na pytlík použijte kouzelný klíč. Pak z pytlíčku kouzlo vyndejte a dejte si ho do zásoby do batohu. Než začnete kouzlit, pytlík musí být vždy čistý, nebo se kouzlo nepovede. Vyjděte na hřbitov a vydejte se na sever, mezi skalami je svatyně. Použijte kouzlo Otevírání země a skály se otevřou. Uvnitř stačí najít malý pokojík beze stropu se zombiem na severovýchodě. Vstupte a propadněte se do nižší části. V dolním patře vás čeká test. Dojděte k první mrtvole a použijte kouzlo Mrtví mluví. Mrtvola odčaruje pár krápníků, které vám bránily v cestě na sever. Sbírejte všechny ingredience. Nekromancer prozradí kouzlo, které byste měli použít na cestě za dalším. Na každé kontrole dostanete kouzlo a je jich šest:

1. Z popravčí kápě a dřeva -Maska smrti- stanete se mrtvým broukem jen na chvíli,
2. Z dřeva a hlíny: Kámen - ochrání před blesky.
3. Z krve, kostí a dřeva: Kostlivci - mrtví pomocníci.
4. Z bahna a popravčího kápy: Pokoj na vždy - odstraňuje duchy a zombie.
5. Ze dřeva, hlíny a bahna: Přežít pád - na pády.
6. Ze dřeva, bahna, kostí a hlíny: Bahňák Golem - co asi tak může dělat Golem.

Za poslední zkouškou je schodiště do prvního patra. Tam se spusťte ze srázu za použití kouzla Přežít pád. Blízko jsou dveře vedoucí na východ do Lithosova paláce. Projděte bludištěm do velké haly, v jeskyni si stoupněte na hlínu a vytvořte Golema, pokynem follow půjde za vámi. Otevřete velké dveře Open Door. Na severovýchodě je rozvalina osvětlená lampami. Přehoďte páku uvnitř rozvalin, pak u levé lampy, dále jděte na jih a hned jak bude odbočka, jděte na západ. Nad propastí se udělaly plošinky. a skákejte na druhý konec.

U paprsků musíte volná místa kontrolovat vhozením modré houby mezi sloupy. Projděte branou a pak na jihozápad, dokud dokud nenarazíte na vodu s mizejícími plošinkami. Přeskákejte na ostrůvek. Ve smrtce uprostřed najdete klíč. S klíčem na severovýchod a potom na sever od červených hub. Levá strana schovává chodbičku. V hale na sever jsou dveře, použijte klíč na svazku, čili ten, co měla smrtka. Pokračujte chodbou, přeskákejte plošinky rovnou do haly se smrtkami, které se vám klaní. Na konci chodby je Lithos. Chce abyste pohřbili Lothian. Až domluví jděte zpátky na jih, najděte teleport a teleportujte se do Tenebrae. Jděte na hřbitov k Vividovi a pochlubte se. Po cestě možná narazíte na rytíře, kteří se vás budou ptát na rybáře a dozvíte se, že rybář Devion a Bentic jsou uvězněni. Jděte za kouzelníkem Mythranou a kupte tři svitky Secret Door. Teleportujte se na střechu paláce, sejděte do sklepení, páčkou otevřete dveře k celám, páčka je schována na jejich levém rámu. Uvnitř si pokecejte s Devionem a na jihovýchodě se nachází místnost s neviditelnými dveřmi, jděte do vedlejší místnosti a kouzlete Secret Door. Po té se otevře stěna a vy vezměte červenou knihu. V knize se dozvíte, že Devion je prvorozený. Nechte se odvést stráží na molo, kde se právě koná poprava Demionova. Pak se stane, že královna bude zničena a Devion bude Tempestem. Později vám Devion pomůže.

Dále pohřběte Lothian, je v pravo od domu u Vividise. Stačí na ní dvakrát ťuknout a Lithos si pro ni příjde. Promluvte si s Vividem, dostanetne další úkol. Také dostanete klíč Key of Scion, ale když nebudete mít v batohu dost místa tak vám klíč nedá. Katakomby si otevřete kouzlem Otevírání země a vstupte. Na severovýchodě je stavba s nápisem Toward Fate Do You Travel, odemkněte jí klíčem od Vivida a vejděte. Na severovýchod je bludiště z plůtků, které zajíždí a vyjíždí ze země. Na konci bludiště na západ je hrob. Propadnete se dolů, když budete kouzlit Otevírání země. V místnosti s dlouhými cinkajícími kuličkami, jak se zdá, je nepřekonatelný plot. Když šlápnete na sloupek za plotem, tak se plot otevře, jenže jak na něj můžete šlápnout, když je za plotem. Prostě tam něco hoďte, buď

kámen nebo Death Disc, prostě cokoliv. Za plotem jsou domy, v domech truhly a v truhlách klíče, v každé jeden. Máte tedy dva klíče. Nejsnadnější cestou do domku je Golem, poblíž je totiž bahno. Pokračujte na sever, nezapomeňte přeskočit paprsek, až narazíte na podivnou stěnu. Ve stěně jsou schody, které musíte správně přemístit. Můžete hýbat kameny doprava a doleva, ale větší blok před menší dát nesmíte. Když zajede kus stěny do nitra skály, potom můžete vstoupit nahoru. Vykouzlete si kamenou ochranu Rock Flesch a pak vstupte mezi paprsky. Dále jsou dveře, po otevření se ocitnete v chrámu velkého bojovníka Gora. Pod mrtvolou je další klíč, jděte

nazpět, obrňte se než projdete paprsky a vraťte se do místnosti s cinkajícími kuličkami. Teď odemkněte dveře na jih, které jste cestou potkali, bylo jich tam více, ale jen jedny jsou důležité, ty směřující na jih. Dále na jih se totiž nachází malá obřadní komůrka a na zemi se povaluje obřadní štít Ceremonial Shield. Seberte štít a jděte s ním do chrámu bojovníka Gora, položte štít na oltář. Sochy se budou chvíli bavit a až zmlknou, použijte na dveře svitek Secret Door. Za dveřmi je duch, použijte na něj kouzlo Navždy pokoj. V truhličce u zdi je první důležitý předmět k porážení Titánů. Špička obelisku - Obelisk Tip. Také je tam kouzelná šavle, ale když chcete být dříve pod drnem než se Slayerem, tak si jí vemte. Teď už jenom získat zbylé čtyři předměty.

Vraťte se do haly, kde jste tenkrát ukončili test Nekromancerů. Tato hala pro vás bude orientačním bodem, uprostřed je brána, kterou vám otevřel Golem, vpravo je přístavek s dveřmi, které odemknete klíčem Scion. Ocitnete se v regionu Země a zároveň Srdce Země. Do těchto dveří vstupte klíčem od Vivida, dejte se doprava a jděte dokud nenarazíte na střídající se kopí s paprskem. Trochu jižněji se nachází hala s lávou, po ostrůvkách musíte přeskákat na druhou stranu, na západ. Tam je hrobka se jménem Conventicler. Přepněte dvě páčky a mrtvole seberte klíč. Teď se vraťte do haly na orientační bod a dejte se doleva. Narazíte na kostel, který odemknete klíčem od Conventiclera. Postavte se na hrob uprostřed kostela a použijte kouzlo Otevírání země. Propadnete se rovnou pro Srdce Země.

Vraťte se do orientační haly a jděte levým východem, pak na sever chodbičkou na východ a dále na jih k brance s paprskem. Jděte dál do větší haly a na konci se nachází brána do teritoria Vody. Přehoďte páčku, odemkněte klíčem Scion od Vivida a vstupte. Vpravo od vstupu je teleportační čtverec, projděte se přes něj abyste si ho zapamatovali. Přes vysuté mostíky se dejte jižním směrem na ostrůvek uprostřed jeskyně, ve které je jezírko. Uprostřed je titánka Hydros, která vás požádá o otevření hrobu Alexis. Přeskákejte mostíky směrem na jih a u zdi se dejte na západ. V rohu projděte do jeskyně s Trollem, pak rovně, přelezte zídku a na sever. Otevřte páčkou vlevo a přelezte zídku. Dál jděte kam chcete, v jedné cestičce Troll hlídá dobrou helmu a magické pláty na nohy. Druhou cestou se dostanete k malému jezírku a na východní straně je Alaxinin hrob. Otevřete ho kouzlem Otevírání země. Tak a titánka vody je na svobodě, všude je voda a neustále, je bouřka. Když byla bouřka tak mě nikam nechtěli a tak jsem musel vyčkat venku. Slzu moří zatím nedostanete a tak se dejte dál do regionu vzduchu.

Vraťte se do orientační haly a dejte se na sever, po pravé straně se nachází stejný vchod do teritoria vzduchu jako do teritoria vody. Použijte klíč Scion od Vivida. Brána vás automaticky teleportuje na ostrov, kde jsou uctivači bohyně Stratos a vede je slepec Stell. Přejděte most a jste ve městě Argentrock, ve středu ostrova. Stoupněte na teleportační čtverec, najděte vůdce Stella. Dozvíte se, že jestli se chcete setkat s bohyní Stratos musíte se stát jedním z nich. Čekají vás tři testy, první a druhý vám zadá Xavier. Řekněte si o test moudrosti. Xavier vám položí pět otázek, pokaždé jiné. Například:Nějaké dítě umírá, co obětuješ, abys ho vyléčil? Srdce, zrak nebo tělo. Samozřejmě že zrak, protože bez srdce nemůžete žít, tak jak byste ho pak vyléčili? A to samé platí i o těle. Takže test máte zmáknutý lehce.

Druhý úkol je také hračka. Dojděte ke skalce kousek západně od města, vylezte nahoru a až začne foukat vítr, jen se stále vracejte do středu.

Třetí test vám zadá sám Stellos. Dá vám klíč od dolů, které jsou pod chrámem. Schodiště je na západním konci chrámu. V dolech se dejte na východ, je tam pár ohňometů a nezapomeňte sbírat kousky stříbra, potřebujete jich nejméně osm. U domku na severovýchodní straně dolů použijte Secret Door. V domku je magický meč Protector, je asi na stejné úrovni jako Sleyer. Se stříbrem se teleportujte do Tenebrae. Jděte ke kováři v západní části města, dejte si vytepat osm focí potřebných ke kouzlení. Na ostrově v chrámu si přečtěte knihy a tím se naučíte kouzlit. Stříbrné symboly pokládejte po jednom na oltář. Tím získají kouzelnou moc. Kliknutím na ten který symbol se aktivují kouzla, která jsou popsána v knihách. Tato nová kouzla nepotřebují žádné ingredience ke kouzlení, jako například kosti nebo krev. Proto jsou pohodlnější, ale ne útočná. Dojděte na konec chrámu a použijte kouzlo zviditelnění-Reveal. Objeví se bedna a v ní i magické chrániče na ruce. Jděte za Stellem a řekněte mu, že máte všechny foci naprosto v pořádku. Pošle vás dolů na poslední test. Ani se nevymáčk co máte udělat, ale já už to vím a tak vám to povím.

V dolech se dejte na západ, časem se ocitnete na srázu a za vodou leží zraněný Thorax. Thoraxe musíte vyléčit, pokud za zvířetem skočíte, nevylezete už nahoru a proto použijte kouzlo Vzdušný sluha-Servant Aerial. Thorax přiletí k vám a vy použijete kouzlo Hojení-Healing. A je to. Vrátíte-li se ke Stellovi, nebude se vám věnovat, jelikož se stala nečekaná věc. Xavierovi někdo ukradl symbol ukazující ruky. Je na vás, abyste to vyšetřili. Neustále se vyptávejte Xaviera, Stella a mnicha Cyrruse, až budou vyčerpány všechny otázky, zakouzlete si kouzlo Pravdy-Hear Truth. A zeptejte se Cyrruse na Torwina. Bude lhát, ale od toho jste přeci kouzelníci, ne? Dozvíte se, že je na místě Větru. Od místa, kde jste se přetahovali s větrem, udělejte pár kroků na západ a máme ho lumpa.

Počkejte, až se Torwin utopí, seberte mu symbol a doneste ho Xavierovi. Od Torwina si také můžete vzít jeho prsten a pak ho někdy vrátit do klenotnictví. Teď se jděte podívat na Stella. Konečně se setkáte s titánkou Stratos. Jděte na místo odkud skočil Torwin a na útesu mezi dvěmi sloupky skočte ze srázu. Když si budete věřit, dopadnete na plošinku. Přeskákejte plošin-

ky a pak se vám zjeví bohyně Stratos, která vám dá symbol Perutí-Vzdušná chůze-Air Walk. Použijte kouzlo Zviditelnění. Objeví se talisman Dech Větru, ale bohužel na něj nedosáhnete. Zavolejte si vzdušného sluhu a máte talisman. Hned se teleportujte do regionu Vody a vyjděte dveřmi ven a dejte se na severovýchod. Tam se nachází další tajná chodba na sever, pozor je tam brána s blesky. V další hale je jihovýchodně vchod do regionu Ohně. Použijte klíč Scion. Chvilku rovně a pak na břeh lávy. Když budete jen tak chodit, zavolá na vás časem kouzelník z ostrova. Postavte se těsně na okraj srázu odkud je vidět kouzelníka, vyzkoušejte kouzlo Vzdušná chůze a skočte doleva na jihozápad. Přistanete na ostrově, dále se dejte na jih, přeskočte řeku a na stěně na jihu najdete otvor do města kouzelníků. Jménem Deamons Crag. Najděte domek kouzelnice Bane a domek Vardiona. Promluvte si s oběma a oběma slibte, že zjistíte jméno tajné toho druhého. Až zjistíte jména, tak je můžete jednomu z nich říci, ale jenom jednomu, jelikož on pak ten jeden toho druhého zabije a vašim patronem nebo patronkou se stane právě ten jeden. Já jsem nechal zabít Vardiona.

Vaší patronce musíte ukázat, že umíte kouzlit. Bane vám dá klíč od knihovny a vy musíte prostudovat všechny knihy. Čarodějské ingredience jsou železo, síra, kosti z démonů, pemzu, obsidian a popel. Řekněte patronovi, ať vám vysvětlí jak funguje pentagram a nechte si to názorně předvést, jak se který cíp hvězdy nazývá. Musíte si zapamatovat jak se vrcholy nazývají. Při kouzlení záleží jaká svíčka při vrcholu svítí a jaký předmět je u vrcholu položen. Předměty se musí pokládat hned vedle vrcholu. Můžete to okoukat od ostatních kouzelníků. Důležité je, aby svíčky před rituálem byly všechny rozsvícené. Do centra pentagramu položte předmět, do kterého budete kouzlo tvořit. Určité předměty vezmou jen určitá kouzla. Dřevěné hůlky s kamenem na konci unesou nejméně a talismany unesou nejvíce. V biblích v knihovně máte všechny potřebné věci k přečtení. Jsou tam popsána i kouzla. Když máte kouzlo připraveno, dvakrát ťuknete na pentagram a už se jen dívejte, zda se to povede. Až vás bude patron zkoušet, musíte mít u sebe hodně ingrediencí, hlavně černé svíčky. Svíčky jsou v knihovně a ingredience vedle v bedně. Čarodějka, vaše patronka vás bude zkoušet ze čtyř kouzel, ale je možné, že se budou měnit, jak počet, tak i kouzla. Dohromady je jedenáct kouzel a všechna jsou uvedena v knihách v knihovně. Bylo by moc zdlouhavé a zbytečné je všechna popisovat. Až se všechna kouzla naučíte, tak projděte testem kouzlení.

Po testu dostanete klíč od sopky, kde dostanete další test. Ten další test dostanete západně od Tenebrae, dveře u jeskyně se samy otevřou. Uvnitř narazíte na dva démony, utečte jim a se třetím si promluvte. Budete moci používat jeho pentagram a jeho ingredience ke kouzlení. Klíčem ležícím poblíž si otevřte bednu a začněte kouzlit. Dopředu si připravte kouzla:Ohnivou střelu, Zapuzení démona, Záblesk, Vydržení žáru, Plamenou zbroj a Explozi. Na západní straně v místnosti je podstavec, budete teleportováni do testovací místnosti. Severně, jižně, východně a západně jsou čtyři magické symboly. Ke každému vede cesta označená runovou tabulkou kouzla, která budete u symbolu potřebovat. Vedle každého symbolu leží část z celé Ohnivé zbroje. Tato výzbroj je perfektní, hned si jí nandejte. Jen ohnivý meč nevyměňujte, je o malounko horší než Slayer. Na cestu s tabulkou Ves Scant Flam si musíte vzít Ohnivou výzbroj. Cestou An Flam dojdete ke kruhu z vysokých plamenů, ve středu je pentagram s dalším znamením. Na dálku uhaste všechny svíčky kouzlem Uhasit-Extinguish, v cestě Flam použijte Záblesk-Flash, kvůli těm houbám. Sanct Flam přes lávové pole, je to úplně jednoduché, takže až najdete další, čili všechna čtyři, tak se teleportujte z podstavce v prostřední místnosti. Teleportujte se k démonovi, že už jste hotovi. Jděte na západní plošinu, která vás teleportuje za hlavním mágem. Tady dostanete další test, chcete abyste po něm hodili tato kouzla: Ohnivá koule - Flame Bolt, Exploze - Explozion a pošlete naň démona - Summon Deamon, Ale nakonec on ho pošle na vás, takže ho musíte zahnat - Banish Deamon. Vtaťte mu hůl a čekejte na Pyrose, pak jděte za mistrem, je ve své jeskyni a zabijte ho. Řezejte ho tak dlouho než padne a potom musíte být připraveni, kdyby náhodou vstal, jinak je po vás. A nezapomeňte mu sebrat jazyk Ohně. Tak a máte další symbol. V truhle je spousta kouzel. Pak si v klidu nakouzlete Vydržení žáru a Záblesky. Vemte Dech ohně a dejte za vesnicí do pentagramu. Pak budou padat ještě meteory.

Teleportem do Tenebrea, pekelná kouzla můžete vyrábět i ve městě u místního kouzelní-

ka, stačí mu ukázat Jazyk Ohně. Ale hlavně u něj nekrást, jeho kouzla by vás mohla i zabít. Jděte do zámku za přítelem Tempestem Devonem. Začne vám nadávat, že jste pustili titánku moří a tak se ho zeptejte na Sltu moří. Uschoval ji v bedně ve své pracovně, klíč od bedny ve studovně vám dá právě on. V zámku na jihozápadě je studovna. Tak a máte všechny předměty a jděte rovnou za titánama. Pak jděte k Mithranovi za město na plošinku, zeptejte se ho na Obelisk Tip, přibude otázka Ethereal Travel a naučíte se ho za 250 penízků. Po zakouzlení jste v jiné dimenzi, tady se už nemůžete teleportovat zpět, ani tvořit kouzla a pentagram, který je před vámi a má čtyři světové strany, v každém rohu je jeden titán.

Titánka Hydros, doskákejte k ní přes mostíky a zničte Slzou moří.

Titánka Stratos, doskákejte přes plošinky a použijte Dech větru.

Titán Pyros, kouzlo Vydržení žáru - Endure Heat - přeskákat lávu a pak ho zničit Jazykem ohně. Chvilku to dá.

Titán Lithos, jděte chodbou, poprvé použijte Vydržet žár, pak přeskákat plošinku, dále je díra, do které se musí naházet co nejvíce nepotřebných věcí (může to být i brnění).

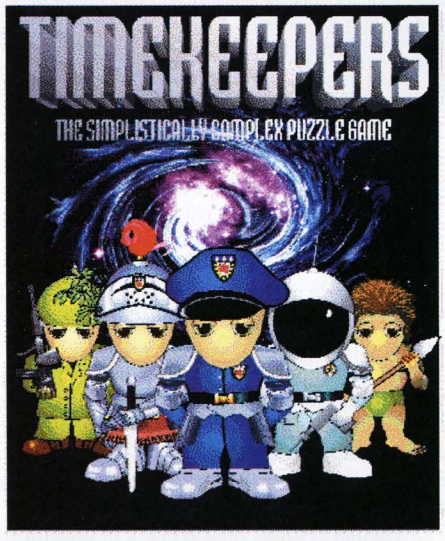
Od Lithose dostanete jako dárek dva bahňáky, ale co, nemusíte je přijmout, stačí po něm hodit Srdce země.

Na vrcholy pentagramu rozložte předměty takto (pentagram je modrý):
- Srdce země na Mesostel PA.
- Jazyk ohně na Parivolcan ZE.
- Dech větru na Mesostel ZE.
- Slza moří na Parivolcan PA.
- Obelisk tip do středu pentagramu, blesk dodá sílu a vy obelisk seberete a dejte ho do Aphelionu. BRÁNA SVĚTŮ je otevřena, pak vstupte a vychutnejte si to. **—SOFTMAN.**

Vulcan Software

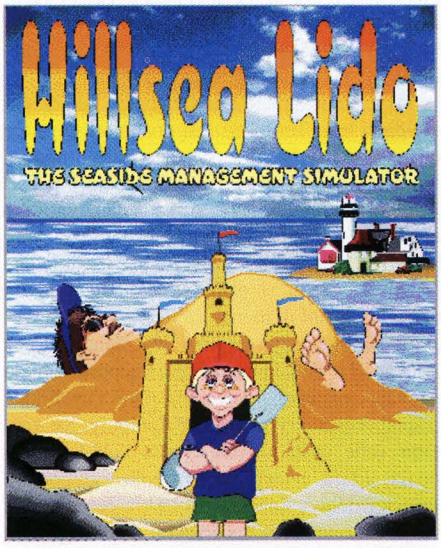
Bylo nebylo, kdesi v Anglii bylo několik lidiček, kteří pracovali na hře. Nebyla to ledajaká hra, nýbrž hra na Amigu. A nebyla to jen nějaká obyčejná hra na Amigu, byla to adventura, a dokonce mluvila! A protože si jí ti lidičkové hrozně vážili, nechtěli, aby ji vydala jakási cizí firma, která by v konečné verzi udělala nemístné změny a celé by to pak vypadalo k ničemu. I rozhodli se, že si hru vydají sami. Proto v lednu 1994 založili firmu *Vulcan Software* a v červnu téhož roku spatřila světlo světa historicky první mluvící adventura na Amigu *„Valhalla & The Lord Of Infinity.“*

Bezprostředně po svém vydání se *Valhalla* stala velice rozporuplnou hrou. Její hodnocení v časopisech se pohybovalo od devatenácti (Amiga Power) až ke čtyřiadevadesáti procentům (Amiga Action). Stejně tak hráči, kteří měli tu čest si hru zahrát, se rozdělili na dvě skupiny. První - ta větší - *Valhallu* milovala. Bavilo ji prohánět se s princátkem, které se po letech vrací, aby pomstilo smrt svého otce Garamonda.



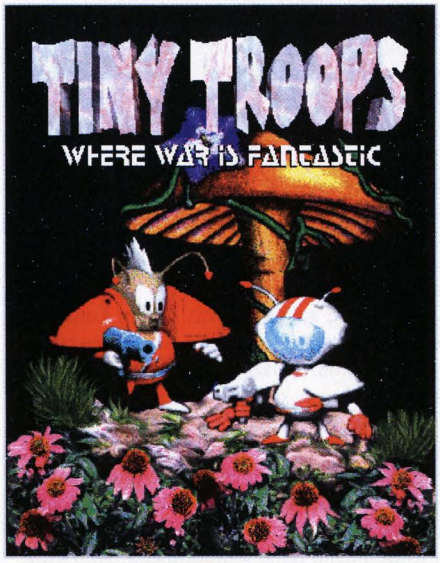
Pochutnávali si na rozsáhlosti a interaktivnosti celé hry, vychvalovali grafiku a docela slušnou výslovnost princovu i ostatních postav. Prostě to pro ně byla bomba. Ti ostatní jen kroutili hlavami a nevěřili tomu, že se vůbec někdo odvážil takovou blbost vydat...

Vulcan již od počátku své existence prosazuje nový standard v balení amigáckých titulů, tzv. „Miniseries.“ Všechny hry od této společnosti jsou distribuovány v malých škatulkách formátu přibližně A6. Oproti klasickým velkým krabkám to má své výhody - diskety při přepravě neběhají po celé krabici, výroba je lacinější a výrobce si může dovolit hru prodávat levněji. Má to ovšem i nevýhodu, a tou je, jak jej JayTee trefně nazval, „kolibří“ manuál. Brožurka je tak malinká, že text v ní obsažený jde přečíst jen stěží a navíc díky malým rozměrům nepojme všechny informace, které by snesl manuál v klasickém balení. Tak třeba návod k *JETPilotovi* nám s JayTeem byl úplně k nepotřebě, protože tam byla popsána jen asi třetina ovládání a zbytek si člověk musel vyhledat v on-line helpu ve hře. Za takovýto přístup k hráčstvu by měl někdo viset. Naštěstí většina titulů od *Vulcanu* není tak náročná na zvládnutí herní techniky,



takže malé manuálky jsou naprosto dostačující. Ale teď už zpět ke hrám samotným...

Druhý díl *Valhally - Before The War* - vyšel v lednu roku 1995. Byl o poznání lepší, ale osudu svého předchůdce stejně neutekl. *Valhalla II.* se tak stala druhou nejkontroverznější hrou v krátké historii *Vulcanu.* A tak zatímco Amiga Action dal i druhému dílu 94 procent, Amiga Power se držel při zemi se svými obvyklými devatenácti. Normální hráči to ovšem brali tak, že redaktoři Poweru zro-

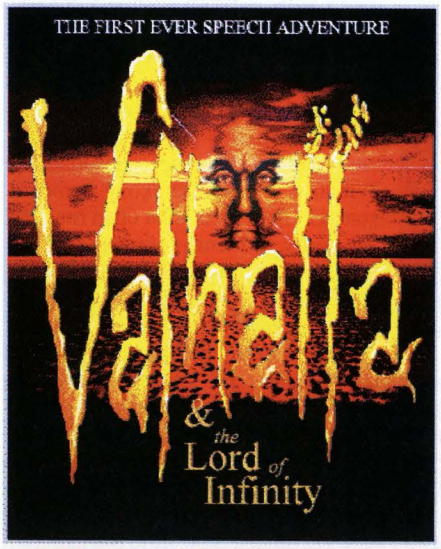


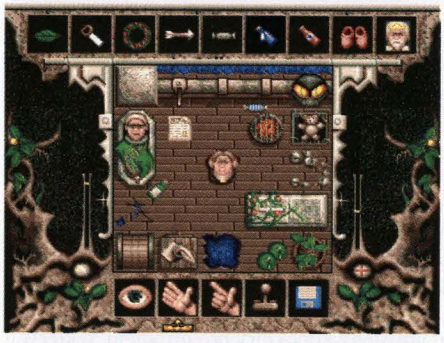
vinka neměli na adventury náladu, jejich hodnocení úplně ingorovali a série *Valhalla* se stala na Amize kultovní záležitostí. A *Vulcan* stoupal stále výš a výš.

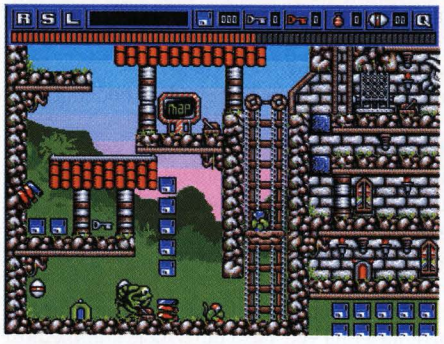
Když v červnu 1995 dostaly magazíny na recenzi *Timekeepers,* všichni očekávali, že se reakce na tuto hru ponesou ve znamení těch předchozích. Jenže se tak nestalo a logická gameska, ve které hrála hlavní roli speciální policejní jednotka, jež měla za úkol zachránit Zemi před zničením, zabodovala na všech frontách. Amiga Power si liboval, že se *Vulcani* konečně probrali z deliria a udělali něco pořádného, a jejich snažení ocenil 82 procenty. Po obrovském úspěchu *Timekeepers* zanedlouho následoval datadisk, přičemž někteří jedinci začali litovat toho, že se do *Timekeepers* vůbec kdy pustili. Dlouhou dobu se od nich nemohli odtrhnout.

Timekeepers hráli všichni pořád jako zběsilí, a hráli by snad věčně, kdyby v listopadu nevyšla simulace přímořského letoviska *Hillsea Lido.* Velká část amigistické populace se přeorientovala právě na tento titul, který hráče stavěl do role majitele bezcenné pláže

a kusu nábřeží - promenády. Každý si mohl na vlastní kůži vyzkoušet, jak těžké by bylo v reálu vybudovat z nevábného prostranství bohatý a prosperující ráj všech turistů ze široka daleka. Hra byla v některých magazínech



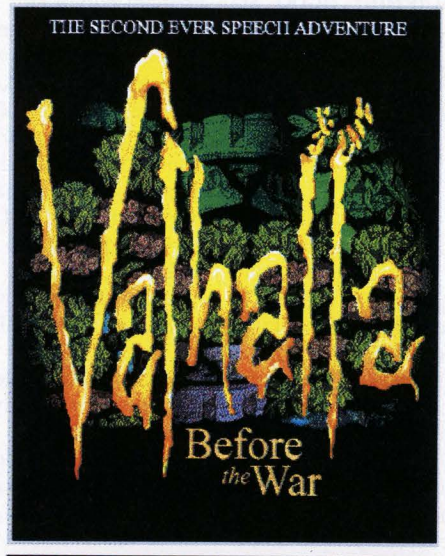


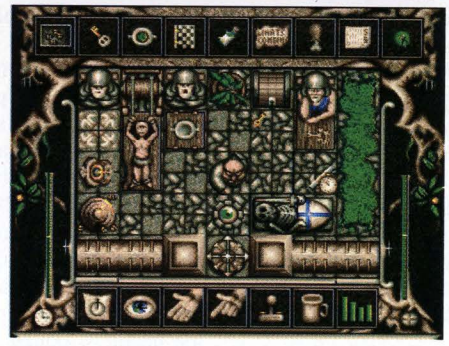


srovnávána s *Theme Parkem,* i když do něj měla pěkně daleko. Když tohle srovnání uslyšel šéf *Vulcanu* ***Paul Carrington,*** byl s reakcemi tisku velice spokojený. Někomu by to ke štěstí stačilo, Paul se ale rozhodl, že už je nejvyšší čas zasadit hráčům další ťafku. A tak *Vulcani* začali pracovat na třetím díle *Valhally...*

Ten vyšel v červnu loňského roku. Dříve princ, syn krále Garamonda, nyní už král, se rozhodl skoncovat se samotou, najít si manželku a pořídit si potomka. Jenže mu štěstí nepřálo - všechny vhodné ženy a dívky byly uneseny neznámo kam. A tak se novopečený král vydává na pouť, na jejímž konci zlikviduje zloducha, bude velkolepá svatba a všichni budou žít spokojeně až do smrti. Hm. Hezké. Jak pro koho. Ano, domníváte se správně - *Valhalla III.* se stala třetí hrou, jejíž hodnocení se pohybovalo hluboko pod i vysoko nad průměrem. Amiga Action (94%) jako vždy plýtval superlativy: *„Valhalla* je zpátky a je lepší než kdy jindy!" V Amiga Poweru jen mávli rukama, naložili *Valhalle* dvacet procent a poradili Paulu Carringtonovi poradili: „Už toho, proboha, nech!" Jsem zvědav, jak dopadne čtvrtý díl, který je ohlášen na léto tohoto roku.

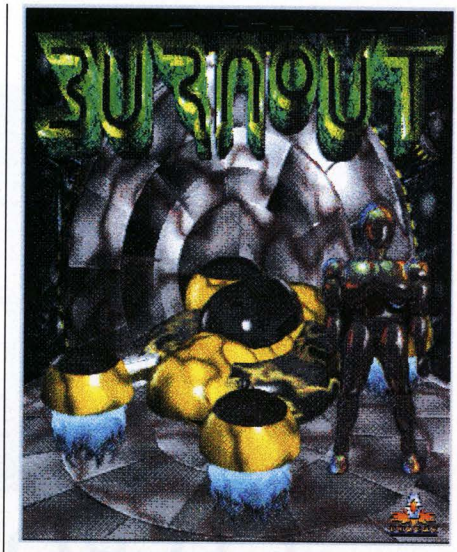
Společně s polovinou roku 1996 nastává ve *Vulcan Software* zlom. *„Vulcani"* doposud distribuovali výhradně své vlastní hry, nyní se rozhodli vzít na sebe roli spasitele Amigy ve sféře komerčního software. Jak jste si mohli přečíst v minulém Excaliburu, *Vulcan* získal bývalý projekt *Mindscape Tiny Troops,* trochu jej poupravil a o Vánocích vypustil do světa. Ve stejném období vydává Paul Carrington svou logickou hříčku *Bograts,* která v zahraničí zaznamenala veliký úspěch, ne tak už v našich vodách (Excalibur 48%, Level 4/7). Docela jsem se podivil, když jsem v *Bograts* uslyšel nejlepší track z *Dungeon Mastera II.* Paul ovšem tvrdí, že tato skladbička byla výhradně pro *Bograts* a o jejím





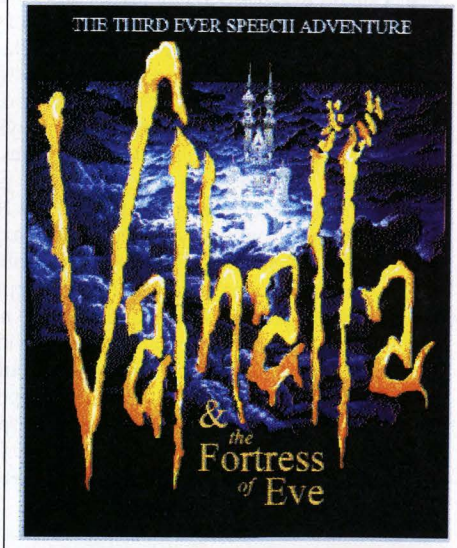
použití v jiné hře neví. Přitom *Dungeon Master II.* vyšel téměř o rok dřív. To se zase někdo pěkně napakoval...

A máme tu letošní rok. Na scénu přichází simulační hra *JETPilot,* která si právem zaslouží označení „nejrealističtější simulátor, jaký byl kdy na Amize k vidění." Distribuce



Vulcanu dává do prodeje hru *BurnOut.* Na první pohled to jsou sice stupidní nanicovatá autíčka, ale na ten druhý už se objeví Rákosníček. Ten mít Amigu, taky by si jistě rád zahrál, protože *BurnOut* je hra z rodu těch, které chytnou a nepustí.

To je zatím od *Vulcanu* všechno. Ale už brzy přijdou další hry. Na letošek má tato sympatická anglická firmy zatím naplánovaných třináct nových her a dva datadisky (k *JETPilotovi* a *BurnOutu).* Zdůrazňuji ZATÍM. Na jejich release schedule totiž pořád přibývají nové a nové tituly. Děkujeme vám, *Vulcani,* jen tak dál! **—Joe**



CD-ROM

Nejnovější objevy vědy, velkokapacitní disky (DVD) chystají hromadnou zteč na ROMy a již dopředu je zřejmé, že vyhrají. Jak to vypadá v táboře jejich protivníků - předchůdců? Stagnují nebo se snaží bojovat a oddálit svoji neblahou budoucnost? Je jasné, že nám, uživatelům, přináší souboj mechanik možnost koupit levně zařízení, které nedávno stálo vysoké sumy. Pro jaký typ se rozhodnout?

Trocha historie. Před několika lety byla mechanika CD-ROM něco jako malé zařízení pro zpestření práce na počítači. Pro „normální" uživatele počítačů byla prakticky zbytečná. Většina programů, respektive her byla dostupná jen na disketách, neboť nebylo potřeba přenášet větší objemy dat, vzhledem k výkonu tehdejších počítačů. Ani s poměrem cena/výkon to nebylo nejlepší. O rychlosti, kterou mají „cédé ROMky" dnes se nedá ani v nejmenším hovořit. Princip první mechaniky byl prakticky přejat ze CD přehrávače dostatečně známého z jakékoliv HiFi věže nebo discmana. Single-speed, jak se tyto mechaniky nazývají mají přenosovou rychlost „pouhých" 150 kB/s (8,8 MB za minutu), což stačí pro pro přenos dat z CDčka na pevný disk. Samozřejmě zde hraje velkou roli čas. Single-speed jsou rozhodně naprosto nedostačující pro multimediální aplikace nebo hry s animacemi či videosekvencemi. Její cenu dnes nedokážu odhadnout, protože na pultech obchodů se dlouhou dobu neobjevuje a ani neobjeví. Vývoj pokračuje mílovými kroky. Zatímco před třemi roky se za double-speed mechaniku platilo něco přes 5.000 Kč, dnes ji bez problému seženete za cenu okolo 1.000 Kč v jakémkoliv bazaru, nebo přes inzerát. Výkon roste, cena klesá, je to doslova ráj pro spotřebitele.

Dnes je normální, když má někdo mechaniku s rychlostí 8x větší něž již zmiňovaný „předek". Využití se ale poněkud změnilo. Vše volá po Internetu, a multimediální zábavě a práci. K nynější pracovní stanici patří bezesporu modem, zvuková karta, repro, a CD-ROM. Dalo by se říci, že dnes se vydávají na kompaktních discích všechny žánry.

Jednou z větších nevýhod je neschopnost CD-ROM mechaniky zapisovat data. Zapisování (vypalování) je možné provádět pouze s tzv. „vypalovačkou", jejíž cena je podstatně vyšší, než pouhá „čtečka", které budeme v tomto testu představovat. Vypalovačky, označované jako CD-R, také zdaleka nedosahují rychlostí běžných mechanik určených pouze pro čtení. Mezi nejrychlejší se počítají s rychlostí 8x.

Jak to vlastně vypadá? Jsou dva typy. Externí (mimo počítač) a interní (uvnitř). Jelikož interní jsou nejvíce používané a také o něco levnější, budeme se jimi nyní zabývat. Mechanika je uzpůsobena do velikosti 5,25", aby se vešla do otvoru pro velkou disketovou mechaniku počítače. Velikost se většinou pohybuje okolo 149 x 42 x 201 mm a váha nepřekročí 1200 g.

Na předním panelu, který je nakonec jako jediný „vidět", se nachází šuplík, který se dá otevřít buď softwarově nebo hardwarově. V praxi to znamená to, že když potřebujete například ve Windows vyměnit zvukový kompakt, stačí kliknout na ikonku open (nachází se snad v každém programu pro přehrávání zvukových CD) a „tray" se otevře a při druhém kliknutí na tuto ikonku se zavře. Hardwarově se šuplík otevírá zmáčknutím tlačítka pod ním umístněným. Dále je na panelu konektor pro připojení sluchátek (pouze 3,6 mm stereo mini jack) a vedle něj potenciometr na regulování hlasitosti. Toto Vám umožní poslouchat CD i bez použití jakéhokoliv softwarové podpory, což se příznivě odrazí ve využitelnosti paměti. Novější CD-ROM mechaniky mají mimo tlačítka pro zavírání a otevírání šuplíku ještě jedno, které má funkci Play, a Forward a na již zmiňovaném (open / close) je funkce Stop. Tato tlačítka Vám pomohou s přetáčením po jednotlivých skladbách jejich hraní v náhodném pořadí atd. Jako poslední, hned po kontrolce LED (dioda signalizující práci mechaniky), je na předním panelu malý otvor, který je velmi důležitý zejména v situaci, když vypnou proud a vy jste zanechali v šuplíku kompakt, který nutně potřebujete. K vyjmutí CD nepotřebujete nic jiného, než kancelářskou sponku, špendlík (ne moc ostrý, abyste si nerozpíchali vnitřek mechaniky) nebo jakoukoli tenkou dostatečně dlouhou věc. Po stlačení plošky se šuplík pootevře, a pak již jen záleží na Vaší zručnosti rychlost jeho vytažení do polohy, při které se dá CD vyndat. Po tomto úkonu samozřejmě vše uvedeme do původního stavu, protože zejména prach je velmi nebezpečný.

Na zadní straně jsou umístěny konektory pro připojení, o kterých se zmíním v pozdější kapitole.

Nákup. Když jste se již konečně rozhodli koupit do svého miláčka „tu věc na ty malý desky", nutně se potřebujete rozhodnout jaký typ si koupíte.

Začneme u rychlostí. Podle mého názoru nemá cenu kupovat mechaniku 4x nebo dokonce pomalejší. Samozřejmě že záleží hlavně na Vaší finanční situaci, ale je lepší ještě chvíli počkat a ušetřit nějaký ten peníz. Za základ a dnes již standard považuji mechaniky s rychlostí 6x. Jsou poměrně cenově dostupné, a i onen vztah cena/výkon je příznivý.

Když již tedy víme, jakou mechaniku a u jaké firmy budeme kupovat, musíme si dát pozor na jednu věc. Dost důležitá je kompletnost dodávky. Několikrát se mně (a nejen mně) stalo, že po zaplacení jsem mechaniku sice dostal, ale pouze v ochranném obalu, bez jakékoliv bedny atd. To, že je bez bedničky, to se dá ještě oželit, ale nedali mi ani jediný šroubek, disketu s ovladači a instalačním programem, manuál a nikde jsem nenalezl ani audio kabel. Po požádání tyto komponenty přinesli, ale požadovali 80 Kč! (Kde to bylo? -ml-)

Musíme si také stanovit, zda koupit mechaniku ATAPI (IDE), nebo SCSI. Máme-li v počítači již zabudovaný řadič SCSI je samozřejmě účelnější použít mechaniku se stejným rozhraním, tedy SCSI. Není to ale nutné, protože můžeme mechaniku stejně dobře zapojit do „portu" na zvukové kartě, který se „montuje" snad do každé zvukové karty. ATAPI používá rozhraní IDE respektive Enhanced IDE. Při montáži tedy pouze zapojíte kabel z řadiče. Tento krok je podrobněji popsán v následující kapitole.

Připojení mechaniky CD-ROM. Když už máme vše nezbytné pohROMadě (mechaniku, 4 šroubky, audio kabel, šroubovák), vy-

pneme počítač a sejmeme jeho kryt. Vyjmeme záslepku na místě, kam hodláme CD-ROM umístit. Pozor na správnou polohu! Zpravidla se mechanika montuje do horizontální polohy. Do vertikální polohy se dá namontovat jen výrobek k tomu uzpůsobený. Lehce se dá poznat podle toho, zda jsou na šuplíku aretační „držáky", které udrží kompaktní disk v jakékoliv poloze. Doporučuji ale konfrontovat tuto problematiku s manuálem.

Máme-li tedy vše na místě a pevně dotažené šroubky, „vrhneme se" do propojování kabelů na zadní straně. Vysvětlím Vám funkci zdířek z pravé strany. Většina výrobců totiž používá stejné pozice pro umístnění konektorů. Úplně napravo se nachází napájení. Do této zdířky se zapojuje 4 pinový konektor, kterého horní strany jsou lehce sešikmeny, takže je prakticky nemožné nasadit ho v jiné než správné poloze. Silnější jedince upozorňuji, že vpravo má být žlutý kabel a nalevo červený. Další kabel, který je velmi důležitý, možná nejdůležitější je tzv. „datový kabel", který slouží k přenosu dat do sběrnice. Má 40 žil (pinů) a vede z řadiče, v našem případě eIDE. Obvykle má tento kabel dva výstupy. Jeden do harddisku a druhý právě do CD-ROM.

Menší problém může nastat, když máte druhou pozici obsazenou ještě jedním harddiskem. Potom si musíte obstarat další datový kabel a umístit ho do patice IDE 2 na Vašem řadiči. Když máte tento problém vyřešen, stačí už jen zapojit tento datový kabel. Pozor pin 1 (červená „žíla") musí být vpravo (z pohledu na zadní část mechaniky). V případě, že jej dáte opačně, se při bootování mechanika „kousne", tzn. bude svítit dioda na jejím předním panelu, a nebude schopna přenášet jakákoliv data. Hned vedle datové zásuvky jsou velmi důležité přepínače. Mají tři pozice: Cable select, Slave, Master. Při režimu Cable select by měla mechanika sama rozpoznat mod, ve kterém se nalézá. Slave, pro nás důležitý, znamená, že mechanika „dělá otroka" harddisku, který je master „otrokář". Master znamená již předeslaný mod nadřazenosti druhému zařízení. Většinou se CD-ROM zapíná jako slave, čehož dosáhneme sepnutím obvodu prostředních výstupů pomocí jumperu. Pozor! Jumper se vždy musí nacházet v horizontální poloze. Hlavní část instalace hardwaru máme za sebou. Teď již stačí jenom zapojit audio „káblík", který se propojí s Vaší zvukovou kartou. Poslední akcí je propojení digitálního výstupu se zvukovou kartou, nebo kartou MPEG.

Softwarové podporu instalujeme z dodané diskety, kde bývá instalační program, takže v této pasáži by neměly nastat problémy.

Mitsumi 4x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 2.050 Kč bez DPH.

Mitsumi 4x EW4CRMC-FX400E je dnes snad nejrozšířenější mechanikou. Pomalu již sice mizí z pultů, ale to nemění nic na tom, že byla a možná i je nejúspěšnější. Je to asi způsobeno také tím, že svého času to byla jedna z mála těch cenově dostupných CD-ROM-ek. Přenosová rychlost je o něco málo menší, než by mělo být oněch 600 kB/s a to: začátek 597, střed 597 a konec 595 kB/s, což je však dost nepatrná odchylka. S přístupovou dobou to není na dnešní poměry až tak horké, protože 223 ms je opravdu mnoho. Celkem nepříjemná je absence digitálního výstupu. Mechanika se celkově projevuje jako „tvrdší". Její šuplík má totiž robustní mechaniku. Při zavírání obvyklým způsobem, t.j. zatlačením, je potřeba vynaložit o něco větší sílu, což nepůsobí dobrým dojmem. Na druhou stranu je ale tichá a nijak zvlášť nezatěžuje počítač nežádoucími vibracemi, jako její rychlejší vrstevníci. Eject hole „vyndavací otvor" je zde šroubovací. Stačí několikrát otočit a po pootevření šuplíku se tahem dostat do pozice, ve které jsme schopni kompakt vyndat. V tomto testu byl také zařazen fyzický přenos, při kterém se testovala rychlost přenosu s použitím stopek. 3 x 10 MB bylo přeneseno za 60 sekund a 30 MB vcelku za 53 sekund v DOSu. Ve Windows95 se čas přenosu zlepšil o 4 sekundy (3 x 10 MB) a o 5 sekund při 30 MB.

Mitsumi 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.408 Kč bez DPH.

Mitsumi 8x EW4CRMC-FX800S se stala nástupcem Mitsumi FX600S, který se ani moc neohřál na českém trhu, neboť byl na skoro stejné cenové hladině jako FX400E, a tak ho většina obchodníků stáhla z prodeje, aby byla schopna doprodat čtyřrychlostní přístroje. Mitsumi FX 800S má skoro stejný design jako FX400E a FX 600S. I zde bohužel chybí již zmiňovaný digital audio výstup. S rychlostmi je bohužel Mitsumi poněkud pozadu. Posuďte sami. Začátek 1127, střed 1127 a konec 1126 (mělo by to být 1200 kB/s) Přístupová doba je 160 ms. I tato mechanika je poněkud tvrdšího charakteru, ale platí i tichost a „klid". Bohužel již přestal platit trend, že Mitsumi patří mezi levnější, o čemž se můžete sami přesvědčit, když si srovnáte ceny uvedené v dnešním testu. Reálná rychlost fyzického přenosu byla větší. V DOSu 3x 10 MB za 54 a 30 MB za 48 sekund. Ve Win95 3x 10MB za 51 a 30 MB trvalo 45 sekund. Na předním panelu je u všech mechanik Mitsumi výstup na stereofonní sluchátka a regulátor hlasitosti.

Samsung 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.114 Kč bez DPH.

Samsung 8x CD-Master 8E Model SCR-830. Jak je patrné, firma Samsung se hodlá infiltrovat do všech odvětví elektroniky. To že vyrábí televizory, pračky, nebo ledničky, to je jisté. Ale to, že vyrábí i elektronické čipy a součástky do počítačů může kdekomu vyrazit dech. V tomto případě se jim jejich záměr povedl. Je to takový lepší střed, protože má příznivé rychlosti. Začátek 1196, střed 1196 a konec 1197. Přístupová doba však není nejpříznivější: 150. Již zde je naprosto krásně vidět rozdíl mezi tímto výrobkem a produktem Mitsumi 8x. Ke komfortu práce rozhodně napomáhají dvě tlačítka na předním panelu, s jejíž pomocí můžete mnohem elegantněji přehrávat hudební kompakty. Má dobře řešený design. Dioda signalizující práci nemá, jako obvykle, kruhovitý tvar, ale v tomto případě je to jakýsi futuristický ovál. Na zadní straně nechybí ani digital audio výstup. V rámci dodávky je zahrnuta samozřejmě mechanika, instalační disketa, audio cable a bohatý manuál.

GoldStar 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.528 Kč bez DPH.

GoldStar 8x Model GCD-R580B je také výrobkem firmy zabývající se snad veškerou elektronikou. To ale není na škodu, protože patří tento výrobek k nejlepším, které jsou v tomto testu zahrnuty. Má propracovaný design předního panelu, což můžete posoudit podle obrázku. Nechybí zde ani digitální výstup. Celkový dojem bych hodnotil slovy, tvrdá, celkem měkká mechanika. I rychlosti jsou příznivé. Začátek 1195 střed 1192 a konec 1195. Toto jsou rychlosti, které jsou lehce pod hranicí 1.200 kB/s, čemuž by se 8-rychlostní mechanika měla rovnat. Co je zde ale zajímavé je přístupová doba, 130 ms je jeden z nejlepších časů. Nechybí ani dvě tlačítka na předním panelu, o kterých jsem hovořil v úvodu.

▶

Aztech 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.144 Kč bez DPH.

Aztech CDA-868-01I je výrobek společnosti, od které známe především zvukové karty, ale to nic nemění na tom, že tato mechanika patří k nejrychlejším osmirychlostním přístrojům. Rychlost přenosu začíná u čísla 1254, kolem středu se pohybuje okolo 1257 a na konci sice trochu přibrzdí, ale hodnota 1250 je přesto nadprůměrná. Je zde ale menší problém, a to přístupová doba. S hodnotou 200 ms není všechno v pořádku. Přesto přenos probíhá bez větších problémů, protože i korekce chyb je zde velmi propracovaná. Mechanika prakticky ani moc nebrzdí a přes jakýkoliv „škrábanec" se lehce přenese. Je velmi tichá a ani s vybracemi to není nejhorší. Má měkké zavírání šuplíku. Svou cenou patří mezi ty levnější, ale kvalitou převyšuje i její dražší „kolegy". I zde je připojení digital audio.

Wearnes 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.144 Kč bez DPH.

Wearnes 8x Model CDD-820 je hned po jeho dvanáctirychlostním „bratru" nejhlučnější, a také nejvíce vibruje. Když se spustí a začne se roztáčet disk, zní to jako startující vrtulník. Je to vlastně takový malý buldog. Co chytí to nepustí. Svědčí o tom i vyryté stopy na kompaktu, v místě, kde si ho mechanika přidržuje. I přesto, že má tyto nežádoucí vlastnosti, navenek působí velice měkce. Nemá dokonce ani Eject Hole, protože na přední straně šuplíku je malý výstupek, za který stačí jemně zatáhnout, a vyjmutí CD se stává dílem okamžiku. I přenosové rychlosti svědčí o vyšší kvalitě. Začátek přenosu: 1255, střed 1258 a konec 1255 kB/s. Tyto hodnoty jsou sice výborné, ale s přístupovou dobou to není zrovna nejlepší, protože 176 ms je opravdu moc vysoké číslo. Na předním panelu můžeme najít veškeré „vymoženosti", čítaje dvě tlačítka, jejichž kombinací se dají volit skladby např. v náhodném pořadí, opakování atd.

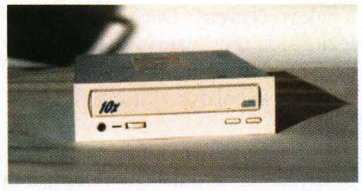
Vuego 8x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.162 Kč bez DPH.

Vuego 8x Model 685A 045 nepatří mezi známé, ale to nic nemění na tom, že je to vysoce kvalitní výrobek. Má příjemnou přístupovou dobu 140,86 ms a lehce se zařadí mezi značkové osmirychlostní mechaniky CD-ROM. U přenosu dat začíná transfer při 1197 ze středu kompaktu „sosá" rychlostí 1207 a konec má hodnotu nestandardních 1209 kB/s. Abych trochu osvětlil pojem začátek, střed a konec. Každý kompakt má svůj začátek, tedy první stopu u středu (opačně než staré známé gramofonové desky), střed je jasný, tedy prostor mezi začátkem a koncem. Konec se nalézá u okraje CD. Při práci se chová velice klidně a i oprava chyb je zde bez větších problémů. Při nalezení jakékoliv nesrovnalosti sice zpomalí, ale po odstranění chyby opět zrychlí a pokračuje v práci normální provozní rychlostí.

Octek 10x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3.708 Kč bez DPH



Octek 10x ModelCDR-788 je jediným zástupcem CD-ROM s rychlostí 10x rychlejší než „normální" (konvenční) mechaniky single speed. Rychlost se pohybuje v rozmezí: začátek 1499 kolem středu, 1496 a na konci 1480 kB/s, což je jen o málo méně, než by mělo být (1500 kB/s). Výborně vyšla i přístupová doba, která nepřerostla 139 ms. Přenos dat: 3x 10 MB stihla za 42 sekund a 30 MB za 38 sekund v DOSu. Zde je jasně patrné, že pro přenos dat z CD na starší HDD, v tomto případě WD Caviar 850 MB, plně postačí i šesti nebo osmirychlostní mechanika. Rychlost toku dat na jednom datovém kabelu se totiž řídí pomalejším zařízením. Ani zde nechybí na předním panelu dvě tlačítka ovladačů práce s hudebními kompakty.

Wearnes 12x

Zapůjčil: MGC Computer. Orientační cena: 3618 Kč bez DPH.

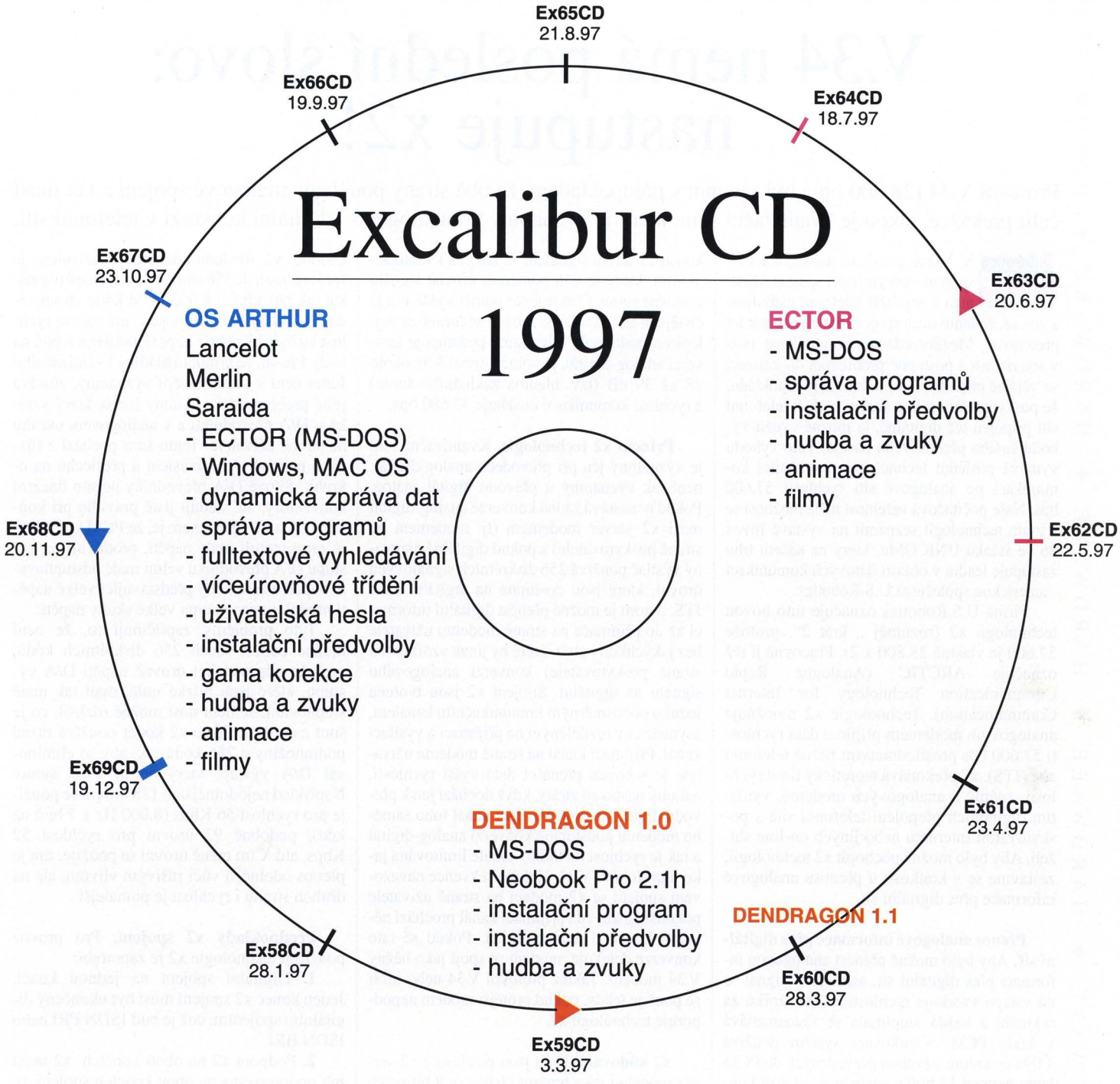
Wearnes 12x Model CDD-1220. Na závěr testu jsme pro Vás připravili jakýsi bonbónek. Mechanika s dvanáctinásobnou rychlostí je možná snem každého z nás (samozřejmě nepočítám pracovníky větších firem, „který na to prostě maj". Velikostí a vlastně celým designem jakoby z oka vypadla slabšímu soukmenovci Wearnes-ovi s osminásobnou rychlostí. Příznivé pro přístupovou dobu je fakt, že tato mechanika prakticky pořád zůstává ve vysokých otáčkách. Je to sice dobré pro rychlejší přístup, ale po delší práci začíná být neustálé „hučení" nepříjemné. Jestliže jsem naznačil že Wearnes s osminásobnou rychlostí je jako buldog, tak zde to platí dvojnásob. Na kompaktním disku je jednoduše vidět, že se s touto mechanikou seznámil. Rychlostmi však nechává ostatní CD-ROMy daleko za sebou. Na začátku CD se přenášejí data rychlostí 1774 u středu 1771 a na konci výborných 1793. I přístupová doba má velice příznivou hodnotu, 145 ms.

-XIC

			D	V	H	S	O	8	E	S
Samsung	8x	CD-Master 8E Model SCR-830	x	-	x	x	x	x	x	x
Octek	10x	ModelCDR-788	x	-	x	x	x	x	x	-
Mitsumi	4x	Model EW4CRMC-FX400E	-	-	x	x	-	x	x	-
Mitsumi	8x	Model EW4CRMC-FX800S	-	-	x	x	-	x	x	-
Wearnes	8x	Model CDD-820	x	-	x	x	x	x	-	x
Wearnes	12x	Model CDD-1220	x	-	x	x	x	x	-	x
Vuego	8x	Model 685A 045	x	-	x	x	x	x	x	-
GoldStar	8x	Model GCD-R580B	x	x	x	x	x	x	-	-
Aztech	8x	CDA-868-01I	x	-	x	x	x	x	x	-

Legenda:

D - Digital audio
V - Vertikální poloha
H - Ovládání hlasitosti na předním panelu
S - Výstup pro sluchátka na předním panelu
O - Dvě tlačítka ovladačů hudebních CD
8 - 8-palcový disk
E - Emergency hole (vyndavání CD při vypnutém proudu)
S - Volby skladeb pomocí tlačítek



Excalibur připravuje CD OS „Arthur“

Praha, 18.2.1997. Excalibur ohlásil vývoj zcela nového obslužného systému *„Arthur“* pro IBM-PC kompatibilní počítače. *Arthur* bude umožňovat snadnou správu dat a programů, nacházejících se na *Excalibur CD-ROM.*

OS Arthur nebude jen „engine“, umožňující pouhé statické prohlížení obsahu CD. Bude mít svoji inteligenci, která je nezbytná k zvládnutí nových možností tohoto obslužného programu. Právě schopnost „inteligentní“ komunikace s uživatelem je jeho největší předností.

Systém *Arthur* je teprve v počátečních fázích vývoje, přesto vám však již dnes můžeme sdělit některé jeho vlastnosti. *Arthur* se bude skládat ze třech samostatných částí. *Lancelot* bude mít na starosti dynamickou správu dat, kouzelník *Merlin* správu programů a *Saraida* příjemnou a přitažlivou tvář (interface).

Arthur bude zvládat fulltextové vyhledávání, víceúrovňové třídění, uživatelská hesla, interaktivní seznam nainstalovaných programů s možností odinstalace, instalační předvolby uživatele, gama korekci, a samozřejmě animace, filmy, zvuky a hudbu.

Aby mohli Excalibur CD používat i majitelé MS-DOS, bude součástí *OS Arthur* systém *Ector,* určený MS-DOS. *Ector* nahradí nynější program *Dendragon* na přelomu jaro/léto 1997.

OS Arthur bude vyžadovat Windows 3.1 až 97, min. 386/33 MHz, 8 MB RAM, 2x CD, 256 barev s rozlišením 640 x 480 bodů nebo počítač Macintosh (min. Systém 7.1, procesor 68020). *OS Arthur* verze 1.0 by měl být dodáván na *Excalibur CD* od *Excalibur CD* 67 - 69.

V souvislosti s vývojem těchto systémů hledá vydavatelství Excaliburu další programátory (Windows, DOS, znalost Macintoshe a Amigy vítána), grafiky (animace, statická grafika) a hudebníky (hudba, zvuky, zařizování dabingu), vzhledem k potřebě vzájemné komunikace nejlépe z Prahy. Zájemci nechť zašlou ukázku svých předchozích prací. *-ml-*

V.34 nemá poslední slovo: nastupuje x2!

Protokol V.34 (28.800 bps) byl vyvinut s předpokladem, že obě strany používají analogové spojení a tak musí čelit překážce, jakou je kvantizační šum, který je významný při analogovo - digitální konverzi v telefonní síti.

U.S.Robotics X2 56Kbps modem technology

V běžné praxi se analogová část spojení vyskytuje při spojení účastníka s nejbližší telefonní ústřednou a zdá se, že tento druh spojení bude ještě pár let přetrvávat. Meziústřednové komunikace jsou v souvislosti s postupně probíhající digitalizací ve většině případů již digitální. Za předpokladu, že poskytovatel on-line služby bude k telefonní síti připojen též digitálně, je možné využít výhodu širšího přenosového pásma. Tuto výhodu využívá poslední technologie umožňující komunikaci po analogové síti rychlostí 57.600 bps. Naše počítačová veřejnost měla možnost se s touto technologií seznámit na výstavě Invex 96 ve stánku UNICOMu, který na našem trhu zastupuje leadra v oblasti datových komunikací - americkou společnost U.S.Robotics.

Firma U.S.Robotics označuje tuto novou technologii x2 (rozuměj „ krát 2“, protože 57.600 je vlastně 28.800 x 2). Pracovně ji též označuje ARCTIC (Analogue Rapid Communication Technology for Internet Communication). Technologie x2 umožňuje analogovým modemem přijímat data rychlostí 57.600 bps prostřednictvím běžné telefonní sítě (JTS). x2 překonává teoretický limit rychlosti, známý u analogových modemů, využitím digitálních přepojení telefonní sítě s poskytovateli Internetu nebo jiných on-line služeb. Aby bylo možné pochopit x2 technologii, zastavme se v krátkosti u přenosu analogové informace přes digitální síť.

Přenos analogové informace přes digitální síť. Aby bylo možné přenést analogovou informaci přes digitální sít, analogový signál se na vstupu vzorkuje rychlostí 8.000 vzorků za sekundu a každá amplituda se zaznamenává v kódu PCM. Vzorkovací systém používá 4.096 diskrétních hodnot převedených do PCM kódu pomocí 12 bitů a následnou ?-LAW konverzí se převede na 8-bitové slovo (256 hodnot). Protože analogový signál je kontinuální a binární čísla jsou přenášena v diskrétních úsecích, na druhém konci je původní signál rekonstruovaný tak, aby se co nejvíce přiblížil původnímu signálu. Rozdíl mezi původním a rekonstruovaným signálem se nazývá kvantizační šum, který je dán poměrem úrovně signálu a úrovně šumu. Čím je tento poměr vyšší, tím je čistější a tím víc dat je možno přenášet za nejlepších podmínek, kdy signál podstupuje konverzi analog-digitál, je poměr signál-šum okolo 38 až 39 dB (tzv. hladina základního šumu) a rychlost komunikace dosahuje 33 600 bps.

Princip x2 technologie. Kvantizační šum je významný jen při převodech analog-digitál, není tak významný u převodů digitál-analog. Pokud nenastává žádná konverze analog-digitál mezi x2 server modemem (tj. modemem na straně poskytovatele) a pokud digitálně napojený vysílač používá 256 diskrétních signálových úrovní, které jsou dostupné na digitální části JTS, potom je možné přenést digitální informaci až do přijímače na straně modemu uživatele bez jakýchkoliv ztrát, které by jinak vznikly (na straně poskytovatele) konverzí analogového signálu na digitální. Spojení x2 jsou tvořena jedním obousměrným komunikačním kanálem, asymetricky rozděleným na přijímací a vysílací kanál. Přijímací kanál na straně modemu uživatele je schopen přenášet data vyšší rychlostí, nakolik nastávají ztráty, když dochází jen k převodu digitál-analog. Vysílací kanál toho samého modemu podstupuje konverzí analog-digitál a tak je rychlost na tomto kanále limitována jako u protokolu V.34. V době sekvence navazování spojení se x2 modem na straně uživatele pokouší zjistit, zda přijímací kanál prochází nějakou konverzí analog-digitál. Pokud se tato konverze detekuje, modem se spojí jako běžný V.34 modem. Taktéž protokol V.34 nebo nižší se použije tehdy, pokud protější modem nepodporuje technologii x2.

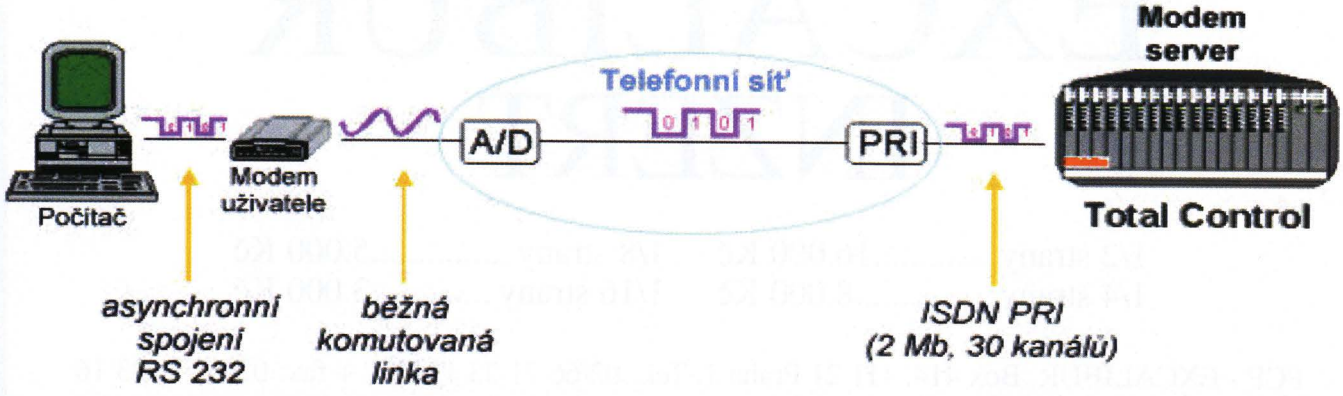
x2 kódování. Data jsou posílána z x2 server modemu jako binární číslice (v 8 bitových úsecích). Tato data musí x2 server modem posílat na stranu uživatele, resp. na stranu D/A převodníku stejnou frekvencí, jaká je v telefonní síti. To znamená, že symbolová rychlost modemu se musí rovnat vzorkovací rychlosti digitální části telefonní sítě (8.000 Hz). Úlohou x2 modemu na straně uživatele je správně rozlišit 256 stupňů úrovně napětí a získat tak původních 8 000 PCM kódů za sekundu. Pokud by to byl schopný, přenosová rychlost by byla blízká 64 kbps (8.000Hz x 8 bitů na kód). Přesto, že problém hladiny kvantizačního šumu není v tomto směru významný, zůstává ještě problém nízké hladiny šumu, který vzniká v D/A převodníku a v analogovém okruhu na straně uživatele. Tento šum pochází z různých nelineárních zkreslení a přeslechů na okruhu. Síťové D/A převodníky nejsou lineární konvektory, ale sledují jisté pravidlo při konverzi (?-law). Výsledkem je, že PCM kódy, které reprezentují malé napětí, produkují na výstupu D/A převodníku velmi malé odstupňování napětí a zase kódy představující velké napětí produkují na výstupu velké skoky napětí.

Tyto problémy zapříčiňují to, že není možné použít všech 256 diskrétních kódů, protože odpovídající úrovně napětí D/A výstupu, které jsou blízké nule, mají tak malé stupňování, že není dost možné rozlišit, co je šum a co data. Proto x2 kodér používá různé podmnožiny z 256 kódů tak, aby se eliminoval D/A výstup, který se už blíží šumu. Například nejodolnějších 128 úrovní se použije pro rychlost 56 Kbps (8.000 Hz x 7 bitů na kód), podobně 92 úrovní pro rychlost 52 Kbps, atd. Čím méně úrovní se použije, tím je přenos odolnější vůči rušivým vlivům, ale na druhou stranu i rychlost je pomalejší.

Předpoklady x2 spojení. Pro provoz použitím technologie x2 je zapotřebí:

1. Digitální spojení na jednou konci. Jeden konec x2 spojení musí být ukončený digitálním spojením, což je buď ISDN PRI nebo ISDN BRI.

2. Podpora x2 na obou koncích. x2 musí být podporována na obou koncích spojení, tj. na straně uživatele v případě U.S.Robotics modemů jsou použity modely Courier, Sportster nebo WorldPort PCMCIA a na straně poskytovatele je z produkce U.S.Robotics vhodný Courier-I modem nebo Total Control Enterprise Network Hub.



3. Jedna analog - digitální konverze. Při spojení x2 mezi server modemem a modemem na straně uživatele může být nanejvýš jedna A/D konverze.

Výhody pro U.S.Robotics. Digitální modemy, například takové jaké jsou použity v systému Total Control firmy U.S.Robotics, už dnes dokážou zpracovat digitální signál přímo z digitálního okruhu. Použitím softwarového upgrade je možné do současných modemů jednoduše přidat technologii x2. Společnosti, které zatím neposkytují digitální modemy, budou muset vynaložit značné úsilí a čas na jejich vývoj. Taktéž modemy na straně uživatelů lze nahráním nového kódu do modemu povýšit na x2 modemy díky vysokovýkonné datové pumpě, založené na architektuře s digitálním signálovým procesorem, vyvinuté v laboratořích firmy U.S.Robotics.

Slovníček

Amplituda: Míra vzdálenosti mezi nejnižším a nejvyšším bodem vlnového zobrazení signálu.

Převodník analog - digitál: Zařízení, které vzorkuje vstupní signál a zobrazuje ho do sledu binárních číslic. Při této konverzi signálu vzniká kvantizační šum.

Basic rate interface (BRI): Linka typu ISDN, která poskytuje maximálně dva 64-kbps B-kanály a jeden 16-kbps D-kanál použitím běžné dvoužilové telefonní linky. B-kanály přenášejí data nebo hlas, zatímco D-kanál se používá na přenos řídících informací o průběhu volání.

Převodník digitál => analog: Zařízení, které rekonstruuje napěťovou křivku podle vstupní sekvence binárních číslic.

Digitální signálový procesor (DSP): Procesor optimalizovaný pro vykonávání složitých matematických výpočtů, které se často používají při zpracovávání digitálního signálu. Samostatné DSP mohou být přeprogramované. DSP procesory, které jsou pevně zabudované v chipových sadách, nemohou být přeprogramované.

Primary rate interface (PRI): Linka typu ISDN vedená čtyřžilovým kabelem (též nazývané „trakt") s kapacitou 2,048 Mbps. PRI obsahuje třicet 64-kbps B-kanálů a jeden 64-kbps D-kanál. Tento D-kanál přenáší všechny informace týkající se průběhu volání ve všech B-kanálech.

Pulzní kódová modulace (PCM): Technika převodu analogového signálu s nekonečným počtem možných úrovní na sekvenci binárních číslic představujících konečný počet samostatných hodnot. Analogový signál se vzorkuje a potom každý vzorek je kvantizován do PCM kódu.

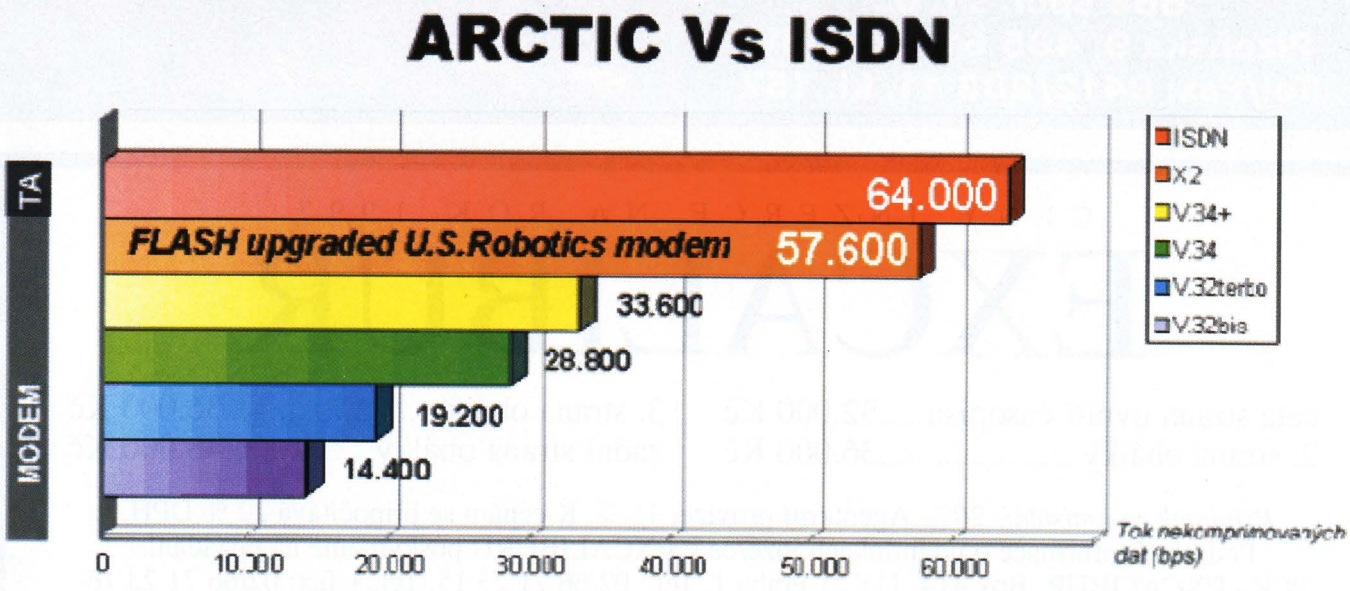
Kvantizace: Proces vyjádření úrovně napětí pomocí diskrétního binárního čísla. Přibližování signálu s nekonečně mnoho úrovněmi napětí na číselný systém s konečným počtem úrovní zapříčiňuje vznik kvantizačního šumu.

Poměr signál-šum (SNR): Míra vstupního linkového výkonu, který je dán podílem úrovně signálu a úrovně šumu. Čím je tento poměr vyšší, tím je spojení čistější. Udává se v decibelech (dB).

x2 klient modem: Modem vybavený x2 softwarem, který umožňuje připojení na standardní analogovou telefonní linku. Aby bylo možné dosáhnout spojení rychlostí 56 kbps, musí na druhé straně být zapojený x2 server modem připojený na ISDN linku (BRI nebo PRI).

x2 server modem: Digitální modem vybavený x2 softwarem připojený na ISDN linku (BRI nebo PRI). Modem na straně uživatele musí být vybavený taktéž x2 softwarem, aby bylo možné spojení rychlostí 56 kbps. Současné produkty firmy U.S. Robotics, které mohou pracovat jako x2 server modemy, jsou: Total Control Enterprise Network Hub, NETServer I-modem, MP I-modem a Courier I-modem.

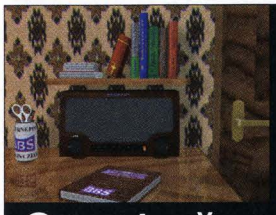
převzato od U.S.Robotics



EXCALIBUR
INZERT

1/2 strany .....16.000 Kč
1/4 strany .....8.000 Kč
1/8 strany .....5.000 Kč
1/16 strany .....3.000 Kč

PCP - EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1. Tel.: 02/66 71 23 15, Tel. + fax: 02/66 71 23 16



ALCHEMIX

Společenská počítačová hra se zcela původním herním systémem v distribuci od března 1997.

pro PC CD-ROM a MAC CD-ROM

BBS

BBS spol. s r. o.,
Plzeňská 9, 405 61, Děčín IV.
Tel/Fax: 0412/283 11, kl. 157

CENY INZERCE NA ROK 1997

EXCALIBUR

celá strana uvnitř časopisu.....32.000 Kč
2. strana obálky .....36.000 Kč
3. strana obálky .....36.000 Kč
zadní strana obálky .....48.000 Kč

Příplatek za umístění: 20%. Agenturní provize: 15 %. K cenám se připočítává 22 % DPH.
Podrobné informace o podmínkách inzerce v EXCALIBURU poskytneme na požádání.
PCP - EXCALIBUR, Box 414, 111 21 Praha 1. Tel.: 02/66 71 23 15, Tel. + fax: 02/66 71 23 16

allstar
computer systems

Šumavská 19, Praha 2, Tel. 24255505, 24255508, Fax.24257357, email: allstar@mbox.vol.cz

Nově otevřeno: Allstar Morava

Svornosti 2, Havířov 736 01, tel.: 069/68 10 900, fax: 069/ 68 10 564

Možnost splátkového prodeje

Počítačové sestavy: Uváděné ceny jsou bez DPH 22%

PC AllStar Pentium K-5 PR-75	19.827,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-100	21.303,-
PC AllStar Pentium K-5 PR-133	22.122,-
PC AllStar Intel Pentium 100	22.942,-
PC AllStar Intel Pentium 133	24.172,-
PC AllStar Intel Pentium 166	29.500,-

Všechny sestavy obsahují následující komponenty:

✗ Mother Board PCI, ISA, Chipset Intel Triton, 8 MB EDO RAM, 256kB Burst Cache, ✗ HD 1.2 GB, FDD 3.5" SONY, PCI Grafická karta 64 bit./1 MB ✗ Barevný SVGA 14" monitor, MPRII, Klávesnice WIN95, myš, Provedení MiniTower

Příplatky k počítačovým sestavám:

CD ROM 8xSpeed+zvuková karta Sound 16	4.090,-
Další 4MB EDO RAM	656,-
HD 1.2 GB	820,-
HD 2.5 GB	2.459,-
15" digitální SVGA monitor	3.115,-
Rozšíření paměti gr. karty na 2MB	648,-
Windows 95	2.869,-
DOS 6.22	1.221,-

Přestavby počítačů:

AMD K5-75, MB IntelChipset	4.426,-
AMD K5-100, MB IntelChipset	5.574,-
AMD K5-133, MB IntelChipset	6.549,-
Pentium 100 IntelChipset	6.640,-
Pentium 133 IntelChipset	7.992,-

V ceně je započten Mother Board, procesor, chladič procesoru a práce technika.

Modemy:

US Robotics 33.6 ext.Voice	9.656,-
US Robotics 28.8 ext.	8.835,-
US Robotics 14.4 ext.	5.841,-
US Robotics 33.6 int.	8.192,-
Supra Fax 33.6ext.	6.475,-
Supra Fax 33.6int.	4.489,-
Voice-FaxModem 33.6 ext.	4.450,-
Faxmodem 28.8 ext.	3.650,-

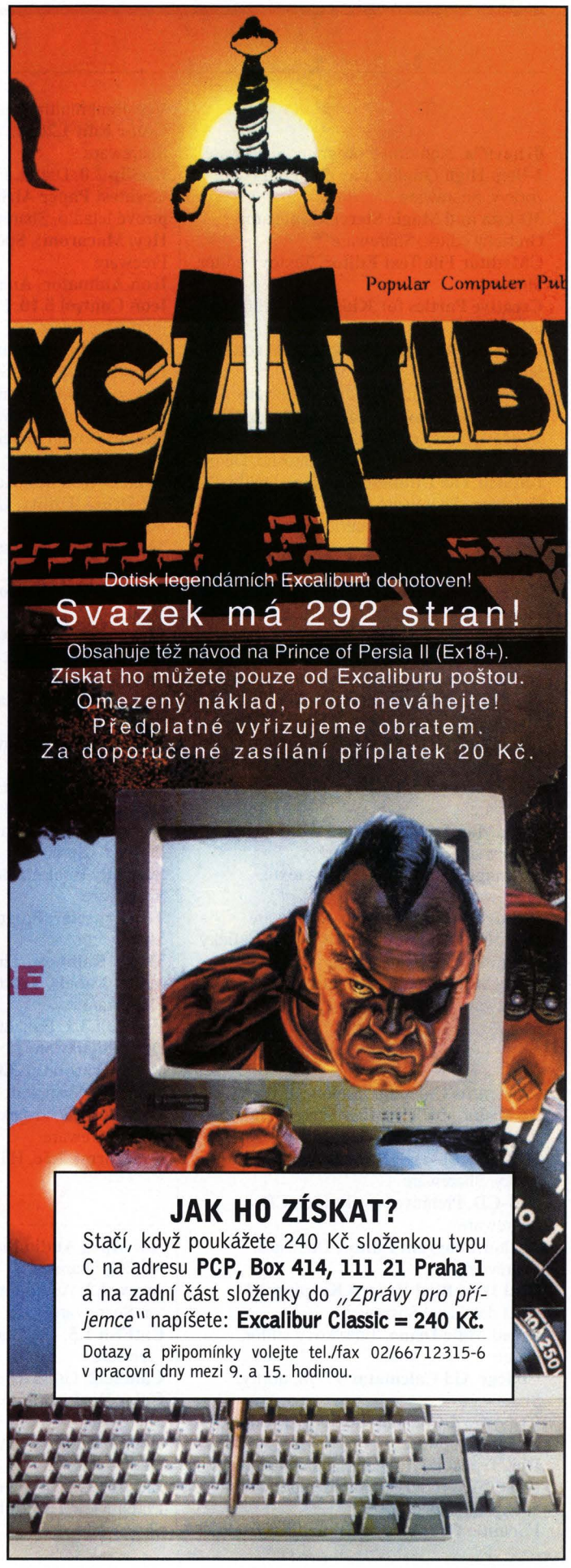
Brýle 3D MAX za skvělou cenu 3270,-

PC ALLSTAR Pentium K5-75

Procesor Pentium K5-75
Grafická karta 64bit./1 MB
8MB EDO RAM
HD 1.2 GB
Barevný 14" SVGA monitor, MPRII
CD ROM 8xSpeed
16 bit. zvuková karta
3,5" mechanika
klávesnice Win95,
provedení MiniTower
myš

Záruka 2 roky HD
1 rok komponenty

Pentium za 23.762,- bez DPH



Dotisk legendárních Excaliburů dohotoven!

Svazek má 292 stran!

Obsahuje též návod na Prince of Persia II (Ex18+).
Získat ho můžete pouze od Excaliburu poštou.
Omezený náklad, proto neváhejte!
Předplatné vyřizujeme obratem.
Za doporučené zasílání příplatek 20 Kč.

JAK HO ZÍSKAT?

Stačí, když poukážete 240 Kč složenkou typu C na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napíšete: **Excalibur Classic = 240 Kč.**

Dotazy a připomínky volejte tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Nehry - DOS

01nav97a, Antivirový program, Shareware
1-Step High Quality Fax 6.0, Pro faxové zprávy, Shareware
3D Fun and Magic Stereo Generator, Grafický editor, Shareware
CMeditor File Text Editor, Textový editor, Shareware
Creative Parties for Kids, Vytváření stránek, Shareware
DataShoe pro v1.4, Multimediální editor, Shareware
DirSize 2.6, Utility pro disk, Freeware
Grade Book Power Teachers Grade Book, Vyučovací program, Shareware
Executor 2.0, Emulátor Macintoshe, Demo
Intouch The Ultimate Rolodex, DialIn, Databáze, Shareware
Lan Menu, Menu a security system, Shareware
My Books v4.4, Databáze, Shareware
Net Soft LAN 1.4, Programy pro lokální síť, Shareware
PCClock 4.1, Digitální hodiny, modem, Shareware
PCXSlide 1.1, Prohlížeč PCX, Shareware
QuikRef v 2.1, Editor hypertextu, Shareware
Rosenthal Virus Simulator, Rezolutní antivirový program, Shareware
Soft Word v 2.5, Grafické Interface, Freeware
VersaMap 1.51, Editor pro tvorbu map, Shareware
VuImage, Prohlížeč grafiky a textu, Shareware
WordHide 3.5, Databáze, Shareware
WordUp Graphics Toolkit V3.5, Grafický programový kit, Shareware
YourCash, Ekautinkový program, Shareware

Nehry - W3x

12 Months Calendar, Kalendář, Freeware
3.5 Disk Label Creator, Tvoření štítků na diskety, Shareware
3D Clock Saver 1.2, Hodiny, Spořič obrazovky, Shareware
A-B-CD, Přehrávač zvukových CD, Shareware
Author/Program Editor, Databáze, Shareware
Bird Data Bird Record Keeping 3.11, Ptačí databáze, Shareware
Breed Mate Demo, Tabulkový editor, Demo
College Aid Calculator 97-98, utility, Shareware
Crossword Construction Kit, Tvorba křížovky, Shareware
Diet Tracker 1.1, Dieta, Shareware
Duke Nuken Screen Saver, Spořič obrazovky, Shareware
Formula Graphics Multimedia System, Vytváření multimediálních titulů, Shareware
Gator Edit 1.201b, Textový editor, Shareware
GoSlip 2.0, DialIn, Freeware
Greatest Paper Airlines, The, Vytvořit papírové letadlo, Shareware
Hey, Macaroni!, Spořič obrazovky, Freeware
Icon Animator, Animátor, Shareware
Icon Control 5.10, Převod BMP do formátu ikon, Shareware
Intermind Communicator, Hyperkomunikace, Shareware
Internet Audio Publisher 2.0, Přehrávač internet. zvuků, Shareware
Jumbo Screen Saver, Spořič obrazovky, Shareware
Loan Officer 1.0, Kalkulace, Shareware
LP-Druck-Utility, Utility pro tisk, Shareware
Manage Your Books, Manažerská kniha, Shareware
Manage Your Videos!, Databáze filmů, Shareware
Mega Edit 2.12, Textový editor, Shareware
MIDI Made Music, JukeBox MIDI, Shareware
Music Catalog, Katalog hudební knižnice, Shareware
Password Guardian, Password databáze, Shareware
Primasoft Coins Organizer-Database, Databáze, Shareware
Smart Tracker Coins, Organizování a katalogizace, Demo
SurfSilly Bookmark Bar, Bookmark bar, Shareware
T Interpreter, Programovací jazyk, Shareware
Viable Rainbow, The, Grafika, Shareware
Visual Labels, Tvorba vynět na diskety, Shareware
WinRail 3.x, Projektování, Demo,Shareware
Word Translator 3.0, Angličtina - Nemčina, Shareware
WebExpress, Projektovací nástroje pro HTML, Shareware
WebForms 2.5c, HTMLeditor, Shareware

Nehry - W95

Adi Mpeg Audio Player 1.0, Přehrávač MPEG, Shareware
Awave3.2, Audio format. Konvektor + editor, Shareware
CatFish 1.5, Disk katalog prohlížeč, Freeware
CamSet2, Grafický editor, Demo
Color Book, Grafický program pro deti, Shareware
Doctor Antivirus, Antivirový program, Shareware
Environs, Zvukové efekty v pozadí, Demo
Flach View 1.1, Prohlížeč bitmap, Shareware
FileSplint1.1, Rozzipovač souborů, Shareware
Font F/X 1.00, Editor, Demo
Fractal Design Painter4.0, Grafický program, Demo
FTP Icon Connection, Databáze FTP ikon, Demo
Graph Pad Prism, Grafy, tabulky, Demo
Gold Wave 3.22, WAVe editor a přehrávač, Shareware
HyperCam, Video, Shareware
McAfee Virus Scan 95, Antivirový program, Demo
MIDI CD 1.5, MIDI, CD přehrávač, Shareware
Miniplay 1.2, Přehrávač MIDI a WAV, Shareware
NetSketch, Ilustrace, Shareware
Image Browser, Prohlížeč obrázků, Shareware
Imagine CD Player, CD audio přehrávač, Shareware
MIDI Juke Box2, Přehrávač MIDI, Shareware
Name That Noise, Přehrávač WAV, Shareware
NameWiz, Graficke formáty JPG, GIF, Shareware
Seq-303 1.0, Tvorba hudby, Freeware
Sprite Animator 1.0, Animátor, Shareware
Submit Blaster 1.01, Webovský společník, Shareware
Sysex Solution 95, MIDI, Shareware
Tyler 2.0, Ulehčení práce, Shareware
ViruSafe 95, Antivirový program, Demo
WebPainter, Animátor, Demo
WinFlash32, Všestranný program, Shareware
WinFlash 4.0, Multimediální program, Shareware

Komerční dema:

Jack Nicklaus4, Golf, Demo, WIN95, Accolade
MDK, Akční, Arkáda, Demo, DOS, Interactive Entertainment
NCAA Final Four 97, Basketbal, Demo, WIN95, Mindscape Games
Norse by Nore West, Strategie, Demo, WIN95, Interplay
Norse by Nore West, Strategie, Demo, DOS, Interplay
Scarab, Akční, Arkáda, Demo, WIN95, Electronic Art
Sim Park, Simulace, Sport, Demo, Win, Maxis
Slamtilt, Simulace, Sport, UDS, WIN95, Demo
Test Drive: Off-Road, Simulace, Sport, Demo, DOS, Accolade
Tomb Raider: City of Velcabama Part 2, Adventura/RPG, DOS, EIDOS

Uvedený seznam není konečný a nemusí se shodovat s programy na Excalibur CD.

Moduly

mod.BBE, AIRPHOBI.XM, mod.Angels Voice, mod.Atlantis, AWaveSectorMix, ballad.mod, mod.BeMyLoverTranceMix, BUTTERFL.XM, CLEOPATR.MOD, cyber.mod, Dreamscope-II.MED, ECHOES.XM, Lacrimos.S3M, MOD.My Girl, OnMyMind.SymMOD, BHMD1.MOD, MOD.Smile, MOD.Miles?!, TheExperience, MOD.There is the key

Biz

Address Assist 3.0 - podle autora programu je to jedinečná databanka adres a tel. čísel
AmigaDatabase v2.0 - všestranný databázový program, do nějž nacpete až 999 999 999 údajů
McAgenda v4.3a - jednoduchá a přehledná telefonní databanka
OnLine Directory Dialer - telefonní databanka s až 399 záznamy, umí vytáčet čísla

AttachMail - script pro Opus 5.5, přidání souborů ke zprávě z YAM 1.3.4
DeliPlay.Module 1.1 - modul pro ovládání DeliPlayera z Opuse 5.5
DeliPlay.Source 1.1 - zdroják k DeliPlay.Module
DirMaster - příkazy DIRTODEST a PARENTTODEST pro Opus 5.5
SimpleSelect - příkazy SIMPLESELECT a SIMPLEDESELECT pro Opus 5.5

AmiBroker 1.92 - jakpak si stojíme na burze?
BancaBase3 v1.3 - systém pro domácí účetnictví
Compte Bancaire - účetní program, MUI, francouzsky (huh!)

OctaMED Soundstudio patch - update Soundstudia z verze 1.00 na 1.03
TurboCalc 4.01 - update z verze 4.00 na 4.01

Comm

Mail Watch 4.0 - sledování elektronické pošty
NAP Mailer 2.10 - organizace e-mail pošty

AMarguee 1.20B - AmiTCP data broadcast library & server
ProNET 3.2 - software pro propojení Amig, podobné ParNetu
QAmiTrack 1.50B - kterak vyhledat na InterNETu Amigistu, který je zrovna on-line
Secure Shell v1.2.13 - secure-shell Amiga port (ví někdo, k čemu to je? Já ne.)

AmTelnet 1.1 - sqělý TELNET client, MUI
IfCheck - hlídá stav (on-line, off-line) síťového interface SANA-II
Miami Monitor 1.2 - monitoruje přenos datových paketů přes registrované Miami 2.0
Topic - generátor hlášek pro AmIRC

AWeb FTP Download - FTP demon pro AWeb 2.0 / 1.6/ 2.1
Cool Browser rel. 2 - soubor netscapovských animací pro Voyager, AWeb a IBrowse
EdHT 0.4 - editor WWW stránek
WebView 2.0 - off-line prohlížeč WWW pages

Demo

Limes Infefior - klip, který se zúčastnil soutěže na setkání The Party '96
Mimosa House - klip, který se zúčastnil soutěže na setkání The Party '96
November Light - vítězný klip z Halloween Party '96
Shaft 7 - bomba demo od BOMB. Vítězná kompozice z The Party '96
Zero Gravity - demo od polské bandy Venus Art, tvůrců dema Manipulations

Disk

Backup Restore - zálohování disků, podpora streameru

Make CD 2.0 - software pro vypalování CDček
OptyCDPlayer 1.9 - nejnovější verze sqělého přehrávače a sampleru CDDA

ZJ Tools 1.2 - nová bug-free verze ovladačů pro Zip a Jazz Drive od IOMega

Game

6-Tris - multiplayer Tetris
AMPU 1.0 - docela cool verze Worms
Beasties - další verze Worms, jdou do ní nahrát custom levels z Worms!
Final Splatt - likvidovačka s malými človičky, tumaj až pro 9 hráčů
Frontal Assault - ultimate Scorched Tanks (Earth) clone, také pracuje i s custom levels
Marathon - údajně něco jako Cannon Fodder. Bohužel to není slavná doomovka z MACka

Cephalotron - mega mix her Tron a Artillery
Robot World - svět plný robotů? Hrozná představa!

5 new AMPU levels - pět nových levelů do hry AMPU (game/2play)
El Spartan Maps - pět nových super levelů pro Wormíky
F1GP 1997 data - data pro editor F1 Grand Prix
LemmsWorms - další mapy pro Wormy s motivy Lemmingů

Mystery Beach - golfové hřiště pro Jack Nicklaus' Ultimate Golf
pRg-WRM1 - dvě mapy pro Wormy, docela podařené
Viper Samples - samply pro hru Viper (naštěstí ne Black Viper)
Worm'o'Mania - cool mapy pro Worms
XTR Ace Traxx - nové tři tratě pro XTreme Racing
XTR Skullcup - pět tratí pro XTreme Racing

BurnOut - demo fantasticky zábavné hry od Vulcan Software
Blobz - demo lemmings-like hry
Deface - tahle gameska běží v DoubleNTSC rozlišení na multisynch monitorech. Takže já jsem ji na svém starém C=1081 nerozjel...
Genetic Species New Demo - nové demo na Genetic Species. Hru vydá Vulcan software.
Iceburg - zimní RPG hra, ledový hrad ovládl mocný padouch
Mr. Ufo - demo hodně divný hry
Nobochi - nová střílečka od 5D Licenseware
Scions Preview II. - konečně další veřejné preview velice očekávané hry od DSP. Skutečný Warcraft na Amize! K dokončení plné verze již chybí jen krůček...
SnakeMan - předělávka hry Oil's Well z osmibitů
Survive - pomozte mravencům přežít v nelidských podmínkách!
Testament 2.0 - demo nového enginu k Testamentu, exkluzivně pro Excalibur!
The Strangers - výbomá slovenská beat'em up, jako starý dobrý Renegade. Super!
Tin Toy - demo skákačky od Mutation Software
Tiny Troops - realtime strategie recenzovaná v minulém Excaliburu

Cheater - čítovač her
Magic The Gathering Guide - kterak hrát Magic, návod ve formátu AmigaGuide

Boulder Dash 3.00 - nejnovější verze totálně nejlepší verze Boulder Dashe. Holt klasika...
Jumpman Deluxe - předělávka hry „Jumpman" z C-64

Aerial Racers - dost závodní hra
Cantaloupe - další předělávka z C-64
Conquest Remix - klon slavné Mega-lo-Manie
Doopsi - Dynamical Object Oriented Programming System Interface, vývoj. prostředí
Football Business - německý fotbalový manažer
GameMaster - čítovač uložených pozic
Get Out! - malá nenáročná bludišťovka
Maniac Ball - bůhvíkolikátá variace na BreakOut
SoreFist - klasická beat'em upka, jako ze Spektráče
Speed Racer FX - sqělá závodní hra, 3D průlet koridorem plným překážek
SuperBallz - scrollující Marble Madness klon
Wriggle - klasická hadovka, ale ovládaná myší

AB3DII Save Game Editor	ab3dii-sged.lha
AB2 AGA HD Patch	abiiaga2hd.lha
Alladin AGA Installer	aladd_aga2hd.lha
ATR Installer	atr2hd.lha
Burnout 060 Patch	bum-060.lha
Dune II Save Game Editor	Dune2Ed.lha
Exile HD Patch	ExileHD.lha
F18 HD Patch	f18hd.lha
New Spacehulk for Gloom	newspacehulk.lha
SuperFrog HD	superfroghd.lha
SwosEd 1.5 Czech Locale	swosed1_5cz.lha
Swos HD Installer	swoshd.lha
TKG Game Patch	tkgpatch.lha
TKG Turbo Patch	TKGTurboPatch.lha
Worms Shell	WormsShell.lha

Ancient Domains Of Mystery - vytvořte si svého hrdinu a prozkoumejte rozsáhlý dungeonovský komplex
OMaze - zatím jen první a k tomu ještě notně omezený level nové RPG hry
PNP - programárek, který pomáhá pánům jeskyně vytvářet nová dobrodružství
Scott - kdo si chce udělat svoji vlastní adventuru?

Alien Fish Finger - sice trochu starší hra, ale jedna z nejlepších sharewarovek jaké existují
Custard - kapitán Custard ochraňuje zbytek vesmíru
Tiny 3D Tankshooter - tankové přestřelky
Young Defender - hodně slušná a taky hodně těžká střílečka

ASokoban - amigácká verze Sokobana
Marryampic - zajímavá karetní hra
Offensive Colours - něco mezi BreakOut a Tetrisem. Huh?
Rumple - logická hra pro dva hráče
Soliton - aaargh Solitaire! Já tu hru miluju!
Tetras! - velice hezký Tetris

BlockOut - BlockOut. Co jiného?
Little Snake - multitaskový hádek
Towers Of Hanoi - multitaskový Hanoi
Yet Another Gravity Game - variace na Roketz, velmi vydařené

Gfx

RayLab - skvělý raytraceovací prográmek

LightWalker - užitečný program pro light-sourcing. Try it!

ArtPRO - image processing & converting
Picture Converter 2.0 - multi-konvertor obrázků
PNG-Box - konvertí do formátu PNG pro použití na Webu
WhirlGIF - ulititka pro tvorbu „animovaných" GIFů

Image Engineer 3.41 - ultimátní image-processing prográmek
MagnifiCAD - fajn CAD, ale neregistrovaný a tudíž s omezenými možnostmi

WildFire FPU - superprogram pro animation-processing. Hafo možností, potřebuje FPU
WildFire NOFPU - no a aby se nevztekali, ti kdož FPU nemají (jako třeba já), stáhnul jsem i verzi pro Amigy bez této drobnosti

Collector 2.5 - šikovná věcička pro sběratele obrázků
Gallery - program pro tvorbu WWW stránek s „preview" obrázky
XPDF - prohlížeč PDF - portable document format - souborů z Adobe Acrobat

aMiPEG 0.7 - přehrávač MPEG souborů
CyberAVI18 - nejnovější verze přehrávače mnoha videoformátů
SuperView 5.69 - konvertor, procesor, grabber atd.

Music

Symphonie - zajímavý tracker, hodně kanálů, skvělý zvuk. Na tomto CD modul On My Mind

Bugz - tvorba modulů kreslením na obrazovce (???)
MED2XM - konvertor z OctaMEDu do FastTrackera
MUI-HardDiskRecord - sampling přímo na harddisk, pracuje i s AHI.device
Riplt 1.1 - vykradač modulů a obrázků

Accessible Player - přehrávač modulů, umí i nejnovější OctaMED Sound Studio, podpora AHI
DeliTracker 2.27 - nejlepší multiformátový přehrávač modulů, přehraje skutečně všechno!
DeliTracker THX - přehrávač formátu THX pro DeliTracke
GlueMon - přehrávač formátu GlueMon pro DeliTracker
Hippoplayer 2.38 - nejnovější verze Hippoplayera, cool!
Player 1.1 - kapesní přehrávač ProTracker-modulů
PSMP - přehrávač IFF samplů z harddisku
Simple Player 1.3 - GUI pro Play16 - přehrávač nejrůznějších samplů (WAV, IFF, VOC...)
SID-Searcher - přehrávač modulů formátu SID
WW-moduleplayer - přehrávač MODů a MEDů

Util

3D Stars - blanker-modul pro BlitzBlankers, průlet hvězdokupou
MadHouse - nejlepší blanker na světě! Umožňuje importovat i Blitzblankers a další
MBlank - modulární blanker, zatím pouze se dvěma šetřiči

BootPic 2.1 - při bootu počítače zobrazí obrázek s údaji o konfiguraci
Clock Check - kontroluje, jestli nějaký fikaný prográmek nepřenastavil systémové hodiny
Startup Plus - již není více nutno kopírovat programy do adresáře WBStartup, spustí se z jejich domovských adresářů
Startup Selector - ultimate utilitka na vybírání startup-sequencí, aktivních programů ve WBStartupu atd.

Clipper - větší možnosti používání systémových clipboardů
Easy Patch 1.21 - patch systémových requesterů
MultiCX 2.62 - výbomý systémový enhancer
MultiCX Prefs 3.23 - MUI preference pro MultiCX 2.62
MUI Exchange 1.14 - náhražka za původní program na obsluhu chodu komodit „Exchange"

EasyFind - chcete najít soubor, adresář? Víc souborů s podobnými jmény? No proč ne...
SmartFile - MUI prográmek, něco jako Explorer ve Win95

akGIF43x	akGIF43x.lha
akJFIF43x	akJFIF43x.lha
akJFIF Prefs	akJFIF_prefs.lha
akPNG43x	akPNG43x.lha
akSVG43x	akSVG43x.lha
KoalaDT	KoalaDT.lha
MpegVideoDT013	MpegVideoDT013.lha
svgdt431	svgdt431.lha

BSS ListDIZ - říká se o tom, že je to nejlepší program na tvorbu File_Id.Diz
Database Version Checking - porovná verze dvou knihoven (ovladačů atd.) a nainstaluje tu novější
Master Grabber - screen grabber
System Protector - bezpečnostní systém pro vaše Amigy

Big Brother Monitor - výbomý program na měření výkonu systému
Identify - analyzuje složení počítače (grafika, CPU, karty...) přes identify.library

MUI 3.7 - Magic User Interface verze 3.7

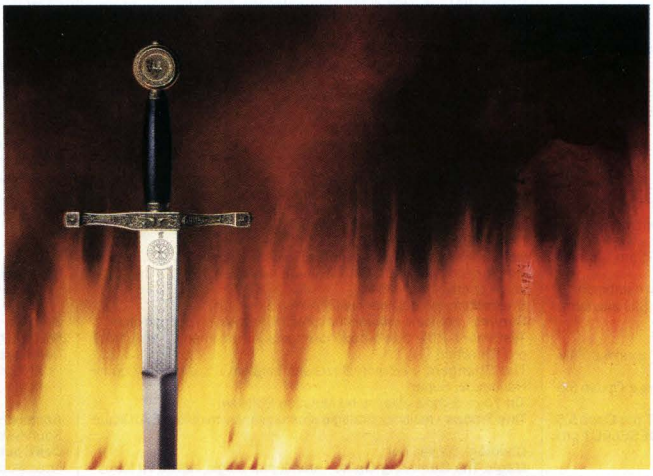
Virus Workshop 6.4 - výbomý antivirák, umí už i Happy New Year '97 (to tam píšou, z vlastní zkušenosti to nevím)

Allocator 4.0 - program pro alokaci bloku paměti. Ale proč?
Buttonz - další W95-like tasklauncher
ClassAction 3.4 - umožňuje nadefinovat akci pro jednotlivé druhy souborů (např. zobrazení obrázku, spuštění modulu...)
Dock-It 3.7 - programový manažer
F. Agnoli's WbAssign - assignování disků, spouštění programů, AREXX scriptů apod.
FileSize 2.1 - prográmek, který vám prozradí délku souboru
MReset - reset Amigy doubleclickem na appbutton programu
MUI Replace - přepisuje řetězce v souborech snadno a rychle
New High GFX - nových 39 rozlišení, až 1024x768 v HAM8!!! Vyžaduje MultiSync monitor
Reboot - jenom takový malý programek pro přebootování počítače
SysBeep - příkaz pro pípnutí do scriptů. Jeden nikdy neví, kdy se to bude hodit...

SOUTĚŽ

A OPĚT JE TU VELKÁ SOUTĚŽ O VELKÉHO PEPOUNA (OD)(S)

Vážení čtenáři! Na tomto místě se bude setkávat vždy se soutěží, ve které lze vyhrát nejrůznější ceny, ať už věcné nebo finanční. Najdete zde nejrůznější otázky, na které odpovědět bude poměrně jednoduché, pokud budete pozorně číst náš (váš) časopis. U některých otázek budeme poskytovat nápovědu, to však záleží jen a pouze na dobré (z)vůli redakce. Jinými slovy: „Můžete protestovat, můžete s tímto polemizovat a to je asi tak všechno co s tím můžete udělat. Nebo zašlete odpověď na naší kontaktní adresu (pro Neználky uvádíme : **PCP, P.O. BOX 414, 121 21 Praha 1**), čímž se zase vystavujete nebezpečí výhry. Rozhodněte se sami. Ne, že by jsme vás chtěli nějak ovlivňovat, ale neodpustím si malou poznámku - ty ceny nejsou vůbec špatný.



A teď už otázka pro toto číslo:

Víte co vůbec znamená „Excalibur“?

To jsme teda zvědavi, jak se s tímto vypořádáte. Upozorňujeme, že odpovědi typu „Meč krále Artuše“ nebo „bájný meč“ atp. neberem.
Malou radu vám ale dáme. Vězte že odpověď lze nalézt ještě v tomto čísle, to jest **59**.

A abychom nezapoměli - cena pro vítěze, jenž vzejde z losování je výborná strategická hra ***Caesar II.***

Samozřejmě můžete hru získat i jiným způsobem (koupit například), to znamená, že nám zašlete vlastní článek do jakékoliv rubriky, jenž bude hoden otištění a bude otištěn. Ale nezapomeňte, vyhrává ten nejlepší!

CO PŘÍŠTĚ

SYBILA BY ZÁVIDĚLA A TU NEZNÁTE KROMĚ VYBRANÝCH ŠKOL

Psát co bude příště není vůbec, ale vůbec snadné. Při nedávném rozhovoru s jedním z mých přátel jsem se dozvěděl, co se v časech dávných stávalo falešným prorokům, jejichž proroctví zůstala nenaplněna. Občas mívám dojem, že by neuškodilo, kdyby tato tradice zůstala zachována až do současnosti. Doufám tedy, že mne nepotká stejný osud a pokusím se ve svých věštbách zůstat na zemi.

Kromě toho, že vidím město veliké, vidím též recenzi na hry ***US NAVY Fighters '97, Heroes of the Might Magic 2*** na českou hru ***Gooku,*** novinky jako ***Banzai Bug, Dark Earth,*** návody, rady, snad něco o ***Laser Game*** a plno článků od ***vás*** - našich čtenářů a v neposlední řadě i živitelů.

Čím více obecnější je věštba, tím je šance prorokova na přežití větší. Že by přímá úměrnost? No nechci předpovídat ale... —Kozleek.

Máte všech 59 pohromadě?

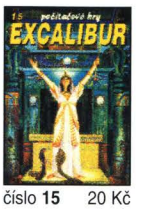
Rádi Vám pomůžeme!

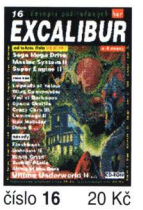
číslo **11** 20 Kč

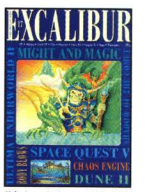
číslo **12** 20 Kč

číslo **13** 20 Kč

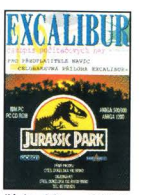
číslo **14**

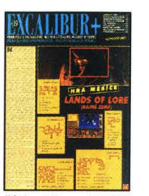

číslo **15** 20 Kč


číslo **16** 20 Kč


číslo **17** 20 Kč

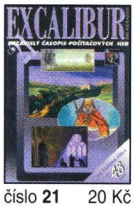
číslo **18**


číslo **19** 20 Kč

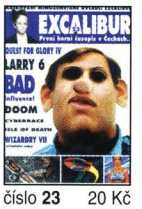

číslo **19+** 15 Kč

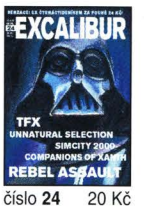
číslo **20** 20 Kč

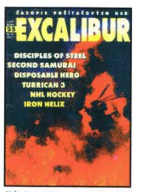
číslo **20+** 15 Kč

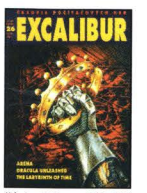

číslo **21** 20 Kč

číslo **22** 20 Kč

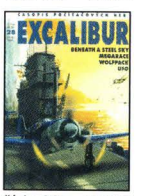

číslo **23** 20 Kč


číslo **24** 20 Kč


číslo **25** 20 Kč


číslo **26** 20 Kč

číslo **27** 20 Kč

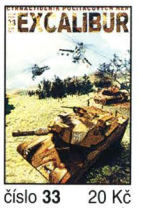

číslo **28** 20 Kč

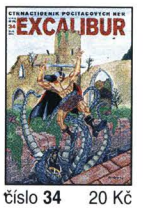
číslo **29** 20 Kč

číslo **30** 20 Kč

číslo **31** 20 Kč

číslo **32** 20 Kč

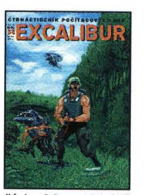

číslo **33** 20 Kč


číslo **34** 20 Kč

číslo **35** 20 Kč

číslo **36** 20 Kč

číslo **37** 20 Kč


číslo **38** 20 Kč

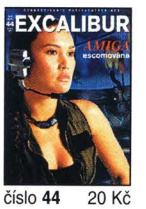
číslo **39** 20 Kč

číslo **40** 20 Kč

číslo **41** 20 Kč

číslo **42** 20 Kč

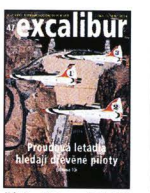
číslo **43** 20 Kč



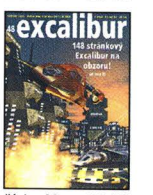
číslo **44** 20 Kč

číslo **45** 20 Kč

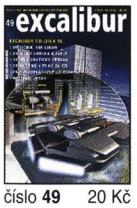
číslo **46** 20 Kč

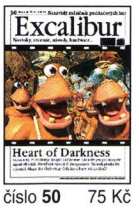


číslo **47** 20 Kč



číslo **48** 20 Kč

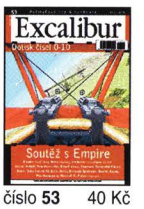

číslo **49** 20 Kč



číslo **50** 75 Kč

číslo **51** 85 Kč

číslo **52** 40 Kč



číslo **53** 40 Kč

číslo **54** 40 Kč

číslo **55** 40 Kč

č.**56+CD** 140 Kč

ZPRÁVA PRO PŘÍJEMCE (PŘÍKLAD)

Excalibur 20-27,33	=180 Kč
Excalibur 50	= 75 Kč
Excalibur CD 50,52	=150 Kč
Excalibur 56 + CD	=140 Kč
příplatek doporučeně	=20 Kč
CELKEM	**565 Kč**

Starší Excalibur CD

Excalibur CD 50 Cena 75 Kč
PC: Air Power, Buried in Time, The Dig, Mechwarrior 2, Pinball Illusion, SQ6, Worms...

Excalibur CD 52 Cena 75 Kč
(CD-ROM magazín 1)
PC: Dual Module Player, Fast Tracker, Apache, Entomorph, Fatal Racing, Kingpin, Project X, Shivers, Superfrog, Ultimate Body Blows, Wing Commander IV, Chess Housers, DDM Soccer '95, Rol Crusaders, Scorched Earth. **MAC:** File Typer, Graphic Converter, Launcher, Mac LHA, Super Memory, Dark Forces, Marienbad, Nether World, Oxyd, SideMinder!, Swoon, Zap'T'Balls. **AMIGA:** LHA, LZH SFX, LZX, UnARJ, UnRAR, DMS, ReOrg, Balder's Grove, China Callenge 3, Cursed Kingdoms, Miniblast, Knights, Pong, Shooter, Space Taxi, Damage 3D, Deluxe Pacman AGA, ECS, Extreme Violence, Scorched Tanks 1.85, Thesius XII, Think a Mania, Viper, Nemac IV, Vzpoura.

Excalibur 56 + CD Cena 140 Kč
Mnohasetstránkový Excalibur na CD! Interaktivní hra o video „Poborský dal góla".
Přes 1000 programů (hry, demo, shareware, freeware...).
PC-hry-dema: Age of Rigles, Albion, Cyberkid, Daey Thompso's Class Decathlon, Fighter Duel, Gearheads, Greed, Iron Blood, Mudwall, PBA Bowling, PGA Golf '96, Piranha, Quake 1.0, Rebel, Retum Fire, The Settlers II, Shattered Steel, Subspace, Total Mania, Total Slaughter, Virtual Snooker.
AMIGA-hry-dema: AB3D, Ballunacy, Boulderdash 3D, BorisBas, Breathless 1.1, Desert Apache, Final Uni, Nemac IV 3D T 1.1, Capital Punishment beta demo 5.0, Putty Squad, Slam Tilt, Speed!!!, Teeny Weenys, Ten Agent, Tomcat, Trapped. *Funguje na CD-32 + Paravision.*
MACINTOSH-hry-dema: A-10 Attack!, Civilization, Curse of Dragor, Flashback, Marathon II, Sim Ant, Sim Earth Explorer, Sim Life, Tubular Worlds, Warcraft, Warlords II, Wing Commander IV.
PC, AMIGA I MACINTOSH: Další stovky dem...

Excalibur 57 + CD Cena 100 Kč
PC-hry-dema: 3D Ultra Pinball II, Archimedian Dynasty, Gene Wars, Larry VII, Lords of Realms II, Pinball Construction Kit, Screamer II, Syndicate Wars, Swiv 3D, Take your best shot, Warwind.
AMIGA-hry-dema: Antz, Black Dawn II, Genetic Species, Hideous, Mega-Typhoon, P.L.E.B.s, Scions of a F.W. - Almagica, Stratego, ThunderDawn, Turbo Lode II, Uropa II, Valhalla 3 Demo... a dalších několik set programů. *Na A500-A4000 přímo spustitelné, nefunguje na CD-32.*

Excalibur 58 + CD Cena 140 Kč
PC-hry-dema (celkem 24): Banzai Bug, Beavis and Butthead in Little Thingles, Blam! Machinehead, Blast Chamber, Blue ICE, The Elder Scrolls: Dagerfall, Daytona USA, Destruction Derby 2, F22 Lightning 2, Fragile Allegiance, Hyper Blade, iM12A2 Abrams, Realms of the Haunting, Tomb Raider... a dalších 134 shareware programů a her.
AMIGA-hry-dema (celkem 15): Bograts, Bounty Hunter, JET-Pilot, Torque, Wendetta 3D, Worms - The Director's Cut... a dalších několik set programů. *Funguje na CD-32 + Paravision.*

Předplatné Excalibur + CD

12 ČÍSEL 1200 KČ 6 ČÍSEL 600 KČ

Jak získat nabízené tituly?

Složenkou typu C poukažte peníze na adresu **PCP, Box 414, 111 21 Praha 1** a na zadní část složenky do *„Zprávy pro příjemce"* napište za co a kolik platíte. Zaplacené časopisy obdržíte do 14 dnů poštou, předplacené časopisy od nejbližšího čísla.

Za doporučené zasílání je příplatek 20 Kč / zásilku. Dotazy a připomínky volejte na tel./fax 02/66712315-6 v pracovní dny mezi 9. a 15. hodinou.

Nový EXCALIBUR CD je pro počítač jako anténa pro televizor

Proč teprve po objevení EXCALIBUR CD začíná tolik lidí používat svůj počítač jako zdroj informací a zábavy? „EXCALIBUR CD má totiž pro počítač podobný význam jako anténa pro televizor. Zajišťuje snadný a pravidelný přísun zábavných i vzdělávacích programů do Vašeho počítače za poplatek 100 nebo 140 Kč měsíčně."

Jako u mnoha převratných novinek je myšlenka v podstatě jednoduchá. Aby vám počítač přinášel užitek, potřebujete do něj nahrát programy.

Až dosud stálo získávání programů uživatele počítače mnoho času a peněz. Velice široká a nepřehledná nabídka trhu mu téměř znemožňovala vybrat si ty skutečně kvalitní programy.

Nyní je však přísun programů zajištěn kvalitně a levně a nevyžaduje od uživatele počítače zvláštní námahu s výběrem. Časopis EXCALIBUR totiž přišel s velice dobrou myšlenkou pravidelně zásobovat své předplatitele CD přílohou, na které naleznou vybrané demoverze počítačových her a různých dalších programů. Uživatel tak má možnost si programy důkladně vyzkoušet a rozhodnout se, které si koupí.

„Téměř všechny programy na EXCALIBUR CD jsou plně funkční a máte z nich podobný užitek jako z programů, za které byste v obchodě museli zaplatit několik set až tisíc korun", říká vydavatel Martin Ludvík.

Zároveň čtenář nalezne v časopise řadu doprovodných informací o způsobu ovládání programů a desítky rubrik. Získá tak přehled, co se ve světě počítačů a počítačových her děje.

(více se dozvíte v dalších článcích na této straně)

Napsali nám

Dovolujeme si odcitovat několik názorů z dopisů, které dostáváme na adresu EXCALIBURU:

„Na časopise EXCALIBUR si nejvíce cením jeho CD přílohy, která obsahuje řadu zajímavých SHAREWARE programů, které jinde neseženu." *David Koník, 29 let, Praha 1.*

„Nemám čas hrát počítačové hry, ale neodolám pustit si z vašeho EXCALIBUR CD jedno nebo dvě nejlepší dema, a na chvilku se ponořit do světa fantazie a odpoutat se od všedního dne." *Adam Vlasák, bankovní úředník, Frýdek-Místek.*

„Nevěděla jsem, že lze tak dobře využívat počítač, dokonce i počítačové hry, při výuce, dokud jsem neobjevila Váš časopis EXCALIBUR." *Mgr. Dana Kosíková, učitelka SEŠ, Brno.*

„Používám počítač v ordinaci pro evidenci a vykazování výkonů, o víkendech používá počítač hlavně syn, který si EXCALIBUR velice pochvaluje." *MUDr. Václav Doseděl, Praha - Dolní Měcholupy.*

„EXCALIBUR je vždy v obraze. Dává svým čtenářům velké množství informací o tom, co se ve světě počítačů a počítačových her děje. Proto i my inzerujeme v EXCALIBURU - aby se o nás vědělo." *Petr Vladyka, majitel firmy ProCA, Na Vinobraní 55, Praha 10.*

„Původně jsem EXCALIBUR předplatil pro syna (mne totiž počítačové hry příliš nelákaly). Několik her z EXCALIBUR CD mne však zaujalo natolik, že se na každé nové EXCALIBUR CD nyní těšíme se synem společně." *Tomáš Horyna, Plzeň.*

Nové rubriky v EXCALIBURU

EXCALIBUR, nejstarší časopis počítačových her v České republice, má v roce 1997 podstatně změněnou podobu.

EXCALIBUR společně s CD přináší nejen zábavu (hry), ale i užitkové programy (demoverze a shareware). Zcela novou podobu má obslužný program na EXCALIBUR CD.

Kromě novinek a recenzí je časopis EXCALIBUR plný nových a obnovených rubrik. Rozšířena je návodová a čtenářská část. EXCALIBUR má kolem sto stran, nový design, zmenšený formát (vejde se i do panelákových schránek) a prodává se společně s CD za 140 Kč. Předplatitelé přijde Excalibur ročně na pouhých 1200 Kč.

EXCALIBUR CD 60 vyjde 28. března 1997

Cena u stánku 140 Kč

Předplatné 100 Kč

Jak získat předplatné? Stačí, když roční předplatné **1200 Kč** (nebo půlroční 600 Kč) uhradíte poštovní poukázkou typu C na adresu **PCP - Excalibur, box 414, 111 21 Praha 1** a EXCALIBUR budete nadále dostávat poštou od nejbližšího čísla. **Další informace obdržíte na tel. 02 / 66 71 23 15 - 6.**

Hry na CD

EXCALIBUR CD umožňuje uplatnění počítačů v domácnostech jako zdroj informací a zábavy, podobně jako televize. Pryč jsou časy, kdy počítačová hra byla bezduché střílení nebo poskakující panáček. Většina dnešních her vypadá jako film, ve kterém hrajete Vy sám hlavní postavu a jen na Vašich schopnostech záleží, jak dopadnete.

Počítačové hry na EXCALIBUR CD Vás více vtáhnou do děje díky možnosti ovlivňovat vývoj situace. Hraní dobré počítačové hry umožňuje prožívat mnohá dobrodružství, poznávat nová místa, situace a příběhy. Je při tom potřeba zapojit podle typu hry nejen postřeh, ale i znalosti, taktiku, psychologii při komunikaci s postavami, rychlost rozhodování a u některých her znalost angličtiny.

Je zřejmé, že při hraní těchto her na EXCALIBUR CD se uvedené schopnosti mohou rozvíjet. Hraním takových her se člověk může částečně vytrénovat i na řešení situací v reálném životě, stává se odolnější proti stresu.

Počítačové hry jsou dnes tak realistické, že u nich nakonec tráví celé hodiny i tatínkové, jako tomu je již tradičně u vláčků a autodráh. V EXCALIBURU se také dozvíte, pro jakou věkovou kategorii je ta která hra vhodná.

U demoverzí her, které jsou nahrány na EXCALIBUR CD, se výborně pobavíte, a protože demoverze jsou až na nějaká malá omezení (např. u her počet etap, u užitkových programů možnost tisku nebo uložení) plně funkční a nebývají dlouhé, neztratíte hraním více času, než je zdrávo. Pokud Vás hra zaujme, můžete si ji v obchodě koupit celou.

Užitkové programy

Kromě her naleznou čtenáři na EXCALIBUR CD také užitkové programy, nejrůznější doplňky pro Windows, antivirové programy, utility a podobně. Tyto programy jsou plně funkční.

V komerčních programech, které jsou na trhu, se často vyskytují chyby, a to i v případě renomovaných firem, jako například Microsoft se svými Windows. Ty způsobují uživatelům řadu zbytečného trápení. Chyby lze opravit malými programky (patche), které se nachází na EXCALIBUR CD.

EXCALIBUR CD tak šetří mnoho času opatřováním zajímavých a potřebných programů. Odběratelé EXCALIBUR CD si mohou být jisti, že jim neunikne žádná praktická novinka.